74
ANNO 8
NUMERO 74
MAGGIO 1998
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

console MANIA

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

TEKKEN 3 su PlayStation
Sempre più definitivo il picchiaduro della Namco

LUCKY LUKE per PlayStation
l'Infogrames porta su console il pistolero più famoso dei fumetti

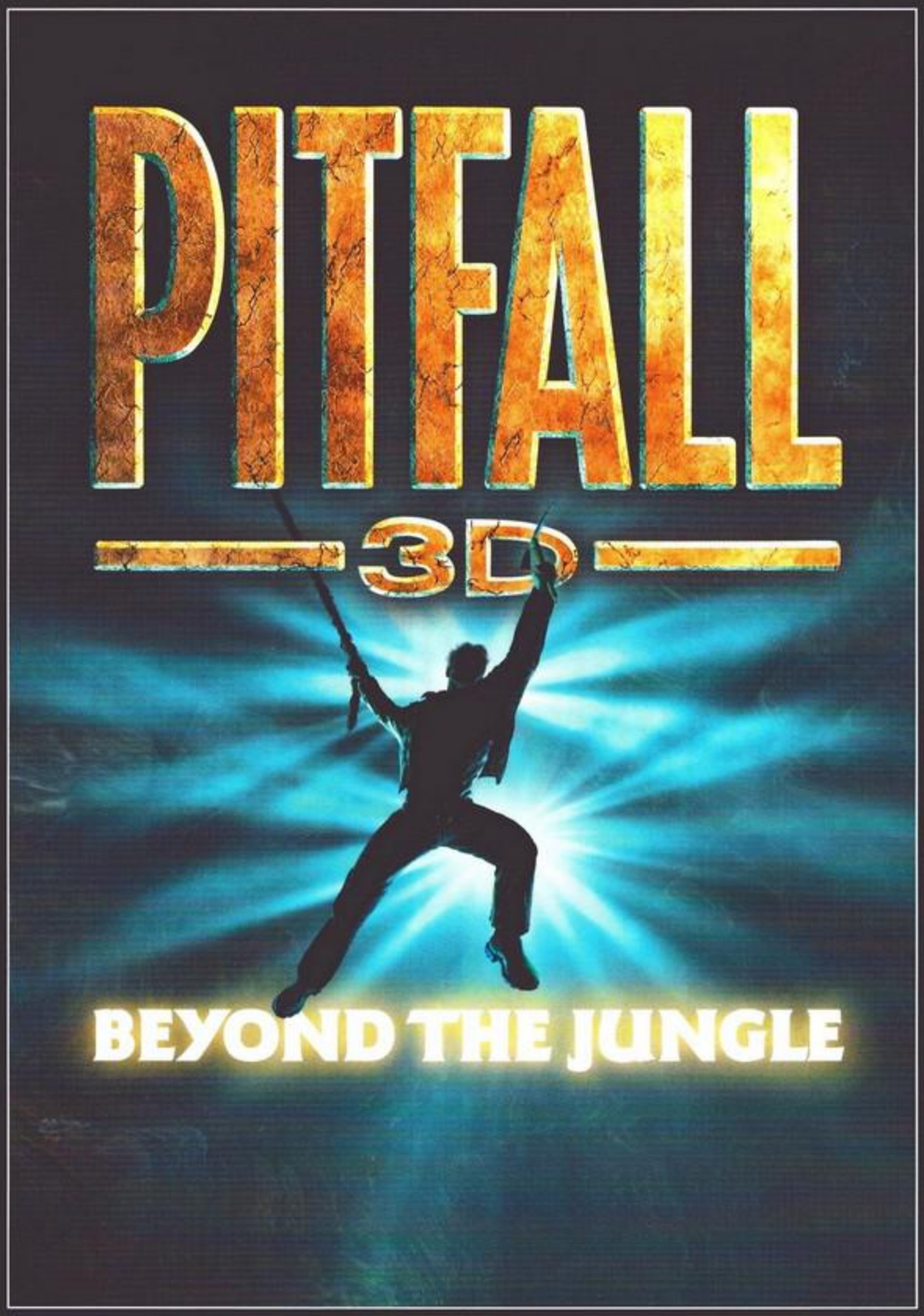
RESIDENT EVIL 2
in italiano su PlayStation
Finalmente capiamo cosa dicono gli zombie della Capcom

MYSTICAL NINJA
Goemon arriva finalmente anche su Nintendo 64

HOUSE OF THE DEAD
Dalla sala giochi al Saturn

I TITOLI DI QUESTO MESE

Armoured Core • Aero Gauge • Beach Volley Heroes
Cardinal Syn • Dark Omen • Diablo • Wayne Gretzky 98 • Lucky Luke
Forsaken • Total NBA 98 • Super Pang Collection • NBA Fastbreak
Need for Speed 3 • Quake 64 • Snow Racer • Spawn



ACTIVISION.

PlayStation

In questo Pitfall 3D, il protagonista del gioco è il figlio del famoso archeologo, tale Harry Pitfall Jr.
Il ragazzo, seguendo le orme del padre, ha intrapreso la via della conoscenza, e nel puro stile della famiglia Pitfall, quest'ultima cioè gettarsi sempre in pericolose missioni a rotta di collo!

- **Una nuova veste grafica completamente in 3D, che utilizza un engine innovativo.**
- **Moltissime mosse, uso di armi e oggetti.**
- **Poteri magici e power up aumentano le abilità di Harry Pitfall.**
- **Incredibile giocabilità.**
- **Aiuta Harry a sconfiggere i malvagi Moku e salva la terra dalla minaccia di invasione!**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Activision and PITFALL! are registered trademarks and Pitfall 3-D: Beyond the Jungle are trademarks of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Nintendo Apple Commodore 3DO SONY Microsoft NEO·GEO SEGA ATARI IBM

QUEEN SHOP
computer
software & games
www.queencomputer.it

...un varco per altre dimensioni.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori,
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

Oltrepassa il varco,
vieni a trovarci e conoscerai nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

E. BAISSO GRAFICA

consolemania 74

EDITORE:

Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:

Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPO REDATTORE:

Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:

Marco Auletta
rulla@digibank.it

REDATTORI:

Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado,Davide Pessach, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Prelini,Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:

Roberta Zampieri

GRAFICA:

Celasco Claudio

REDAZIONE:

Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12 - Fax (02) 87.85.67

FOTOLITO:

Litomilano

STAMPATORE:

Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:

Spaziotre
Piazzale Archinto, 920159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77

DISTRIBUZIONE:

ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI:

solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 8

MADE IN JAPAN 22

RECENSIONI 29

PREVIEW 114

TGM CORNER 123

ROGUE & ROLE 125

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 127

FACCE... RIDE 129

CONSOLIAMOCI 130

CONTROL YOUR CONSOLE 132

CYC FIGHTERS DESTINY 136

BOVAS' HARD CAFE' 142

INDICE RECENSIONI

NINTENDO 64

37 AERO GAUGE
77 MYSTICAL NINJA
89 QUAKE 64

PLAYSTATION

33 ARMOURED CORE
41 BEACH VOLLEY HEROES
47 CARDINAL SYN
114 DEAD BALL ZONE - PREVIEW
51 DIABLO
55 FORSAKEN
67 LUCKY LUKE
29 MASTERS OF TERAS KASI
82 NBA FASTBREAK
85 NEED FOR SPEED 3
112 RESIDENT EVIL 2
93 SNOW RACER
97 SPAWN
80 SUPER PANG COLLECTION
102 TEKKEN 3
73 TOTAL NBA 98
109 WARHAMMER: DARK OMEN
60 WAYNE GRETZKY 98
118 WORLD LEAGUE SOCCER - PREVIEW
120 XENOCRACY - PREVIEW

SATURN

63 HOUSE OF THE DEAD

LA MAGIA DEI VIDEOGIOCHI

Un buongiorno a voi e un buongiorno a me, come dice il caro buon vecchio Epifanio, personaggio fantastico inventato da Antonio Albanese, che vive nel proprio mondo singolare e distaccato dalla realtà, ove le minime cose assumono importanza e gli oggetti e i beni tanto valorizzati nella società moderna perdono di significato. Un mondo in cui cerca di guardare al di là dell'esteriorità o, meglio ancora, dietro. Un mondo magico.

Sicuramente di minore portata è la magia evocata nel nostro mondo, quello dei videogiochi, ma in qualche modo analoga a quella di Epifanio: ore impiegate a cercare di salvare un insieme di pixel colorati e a risolvere enigmi, per andare più in là, per cercare di vedere di più. Ore trascorse persi in mondi lontani, dove siamo qualcuno, dove facciamo la storia, dove vediamo oltre tutto quello che ci circonda. Ore passate in fuga, ignorando bellamente la vita quotidiana, le mille pressioni della scuola e del lavoro, i problemi che ci assillano e ci distraggono, allontanandoci da quelli che sono i significati semplici e basilari della vita...

Ok, ok: il discorso continuava, a dire il vero. Gli innumerevoli angoli da cui è possibile vedere la cosa, alcuni dei quali decisamente non favorevoli ai videogiochi e ai videogiocatori, rendevano il tutto estremamente complesso, e questa non è di certo la sede adatta a questo tipo di disquisizioni.

Credo che vi lascerò al lavoro dei miei pargoli, quindi...

Buona lettura

Alex Rossetto

QUESTO E' QUELLO CHE VEDETE IN EDICOLA

MA LA COPERTINA E'SOLO LA PRIMA DI 100 PAGINE

E' fuori il numero di Maggio, con la soluzione del grande Oddworld, Tomb Raider II, Zork Nemesis e Zork Grand Inquisitor, le news, i cheats e mille altre cose

E' fuori il numero di Maggio, con la soluzione del grande Oddworld, Tomb Raider II, Zork Nemesis e Zork Grand Inquisitor, le news, i cheats e mille altre cose

Grafica: D'Anna e Michelotti

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.6841

SEGA L.299.000
SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA L.319.000
SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA **Tel. 02-42 300 10**

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B. (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano (NUOVA APERTURA)
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.R.G. s.r.l. - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adastudio - Milano

REPORTAGE DAL FUTURSHOW

Come ormai anche i muri sordi sanno, dal 3 al 7 Aprile si tenuto a Bologna il FuturShow; giunto se non erro alla sua terza edizione, il FuturShow rappresenta la più grande manifestazione italiana riguardante l'intrattenimento video ludico, le nuove tecnologie e, più genericamente, un libro aperto su tutto ciò che fa futuro legato alla tecnologia informatica. Quest'anno le cose sono andate ancor meglio dell'anno scorso (sembra impossibile ma è così), al punto che la fiera è stata visitata da ben 349.000 persone, tutte molto belle e simpatiche. Giusto per citarvi un altro dato significativo, nella sala stampa si sono accreditati 1977 giornalisti, tra cui anch'io... incredibile (che abbiano accreditato anche me).

Noi c'eravamo al gran completo, e quindi, come dice lo slogan (Chi non c'è non ci sarà), ci saremo anche l'anno prossimo. Il motivo della nostra imponente presenza alla fiera, con uno stand di oltre seicento mq e decine di postazioni multimediali, non era meramente promozionale: siamo infatti stati i fautori del più grande torneo di video game mai realizzato - abbiamo potuto organizzare svariati tornei su diversi giochi (con le trasferte alla Nintendo e a Software&Co. rispettivamente per presiedere il torneo di Multi Racing Championship e di Quake 2) e mettere in palio premi decisamente ragguardevoli come motorini, console, giochi e abbonamenti a TGM o ConsoleMania.

Un grazie particolare ai tre miti dell'Argentario (chiaramente i nomi non me li ricordo), che hanno confezionato una torta a forma di PlayStation. Nella foto, oltre a loro compaiono da destra Raffo, TMB e Duspa.

Ecco TMB (il terzo da sinistra) e Raffo assieme ai bellissimi finalisti del torneo di Tekken 3.

Purtroppo tutto è andato liscio, quindi non ho grandi aneddoti da raccontare sulla nostra migrazione in quel di Bologna, a parte che io e Duspa abbiamo tirato la maglietta di ConsoleMania dritta in faccia a Roberto Ferrari di Radio Deejay, che non l'ha prese molto bene. Inoltre TMB una sera ha bevuto come un caimano e, come al solito, è stato malissimo è ha sboccato anche il pensiero. Paolone e Dave sono molto simpatici ma sporcano troppo in giro e Marzia ha dormito assieme a TMB (nella stessa stanza... poi quello che sia successo è un mistero per i più). Mi sa che se l'anno prossimo sarò ancora militare ci ritorno.

Prima di citare i meritevoli che si sono aggiudicati rispettivamente il primo e secondo posto nei vari campionati, ci terrei a ringraziare personalmente tutte le migliaia di partecipanti che non hanno vinto un tubo ma che, con grande pazienza e civiltà, hanno atteso il loro turno e che con altrettanta dignità hanno accettato la sconfitta con il sorriso sulle labbra; tutte le decine di lettori che ci hanno trattato come delle star, chiedendoci autografi e addirittura dediche; le standiste della Nintendo (stand nel quale mi sono recato in trasferta per organizzare il torneo nazionale di MRC per Nintendo 64) per avermi dato una mano durante il torneo e per essere state tanto gentili e disponibili, e quindi anche il sig. Giannelli della Nintendo stessa per averle selezionate.

Oltre a questo, numerosi sono stati i ragazzi che mi hanno chiesto gentilmente di vedere pubblicato il loro nome su queste pagine, quindi mi sembra giusto non deluderli: Luciano Angelici, Stefano Venier, Tommaso Bordon, Stefano Del Priore, Cristian Godena e Luca Barberis, bella voi sono il...

Raffo

I VINCITORI

I numerosi tornei svoltisi permettevano l'iscrizione istantanea in orari prestabiliti, direttamente presso il nostro stand; chiunque insomma poteva iscriversi gratuitamente e liberamente, anche se non era precedentemente a conoscenza della manifestazione. Questo ha permesso una partecipazione incredibilmente massiccia di partecipanti che, alla fin della fiera (perdonatemi il gioco di parole osceno) ammontava a migliaia unità. Capirete quindi che i finalisti di ogni rispettivo gioco possono tranquillamente essere considerati il top italiano in assoluto. Ad ogni modo, i giochi a cui si poteva partecipare erano sia per console che per personal computer da guerra (Pentium 233 con scheda 3D acceleratrice); anche in questo caso si è cercato di accontentare il maggior numero di persone, utilizzando i prodotti più rappresentativi di quest'ultimo periodo. In conclusione sono stati assegnati ben cinque scooter Honda 50 e ben nove PlayStation Sony, oltre ai già citati abbonamenti e giochi vari.

I finalisti del torneo di FIFA 98, il secondo personaggio sulla destra (quella testa che spunta col sorriso forzato) è Stefano Silvestri, caporedattore di TGM e giudice del torneo.

Il nostro stand era fantastico, ecco una sua fantastica panoramica.

Una fantastica panoramica sul nostro ancora più fantastico stand.

TEKKEN 3 SU PLAYSTATION SONY
(Giudice del torneo Mirko "TMB" Marangon, supervisione di Raffaele "Raffo" Sogni).
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50): AOUSDJI Sandro Farid.
2° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): ZACCHIROLI Stefano.

FIFA 98 SU PC
(Giudice del torneo Stefano "SS" Silvestri con supervisione di Mauro "Il Barone" Bossetti e Massimo "XAM" Svanoni).
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50): ZANOTTI Stefano.
2° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): CAMPENNI Roberto.
Inoltre si sono tenuti dei mini tornei della durata di un solo giorno nei quali veniva assegnato al vincitore un PlayStation Sony.
1° CLASSIFICATO DI SABATO (vince SONY PLAYSTATION): COCCI Giacomo.
1° CLASSIFICATO DI MARTEDI' (vince SONY PLAYSTATION): BARONI Andrea.

NBA 98 SU PC
(Giudice del torneo Paolo "Paolone" Besser).
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50): RUGA Antonio.
2° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): RIZZO Giovanni.

FORMULA 1 97 SU PC
(Giudice del torneo Raffaele "Raffo" Sogni)
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50): PELLACCINI Marco.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP SU

NINTENDO 64
(Giudice del torneo Raffaele "Raffo" Sogni)
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50 e un NINTENDO 64): CIAMPI Francesco.
Inoltre i tre finalisti di ognuna delle due giornate del campionato hanno vinto un NINTENDO 64.

MOTORACER SU PC
(Giudice del torneo Massimo "Nikazzi" Nichini)
1° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): VEROLI Enzo.

TOURING CAR SU PC
(Giudice del torneo Davide "Dave" Corrado)
1° CLASSIFICATO (vince un abbonamento a TGM): DISANTO Lorenzo.

QUAKE 2 SU PC
(Giudice del torneo Fabio "FBS" Simonetti)
1° CLASSIFICATO SABATO: CROCI Davide.
1° CLASSIFICATO DOMENICA: MONDO Piero.

CART PRECISION RACING SU

PLAYSTATION SONY
(Giudice del torneo Massimo "XAM" Svanoni).
1° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): CAVALIERE Andrea.

PETE SAMPRAS TENNIS SU PC
(Giudice del torneo Andrea "MAO" Della Calce).
1° CLASSIFICATO (vince un SONY PLAYSTATION): MASIERO Davide.

WINTER HEAT SU SEGA SATURN
(Giudice del torneo Stefano "Duspa" Lisi).
1° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): OCELLO Alessandro.

La gente accorsa è stata veramente tantissima, guardare per credere (quello là in piedi sono io! ndRaffo)

TUTTO QUELLO CHE NOI ABBIAMO GLI ALTRI L'HANNO DOPO DI NOI.

TUTTO QUELLO CHE GLI ALTRI HANNO NOI L'ABBIAMO PRIMA DI LORO.

All trademarks and copyrights are recognised. Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

BMG INTERACTIVE

PlayStation

Interplay

EIDOS INTERACTIVE

KONAMI

MINDSCAPE

Codemasters

LUCAS Arts

GT Interactive Software

Acclaim

MAD CATZ

ELECTRONIC ARTS

MOONLOOKER s.p.a.

Distribuzione di Videogames e Accessori per PC e Console

VIA TIBULLO, 13 - 00193 ROMA - TEL. (06) 681913.20 r.a. - FAX (06) 6869705 r.a.

ANTEPRIMANIA

Passaggio del testimone avvenuto. Dopo Mao, tocca a me occuparmi delle news, almeno per questo mese. Per i prossimi non si sa visto che, per iniziare in bellezza, mi sono impegnato accumulando un ritardo nella consegna che ha dell'incredibile: quasi 5 giorni [non c'è nulla da fare. Dev'essere una distorsione spazio-temporale che colpisce il redattore che si occupa delle novità su ConsoleMania... NdALex]. Credo che per rimanere avrò bisogno dell'aiuto di tutti: cominciate a raccogliere le firme...

Fabio Casale

Three Lions

SIAM TRE PICCOLI LEONCIN...

Playstation

O forse erano porcellini, fatto sta che il Raffo è sempre più fuori di testa e questo è un gioco di calcio, altre notizie sono superflue. Va beh, visto che sono buono, vi dico che il giochillo in questione verrà pubblicato dalla BMG e che è il titolo ufficiale della nazionale inglese. Sviluppato dalla Z-Axis, Three Lions includerà oltre 50 squadre internazionali, e non solo dei giorni nostri, si parte infatti dall'Inghilterra del 1966, passando per il Brasile del 1970, fino alle attuali squadre Cinese e Sud-Coreana. Queste, a grandi linee, le parole di Gordon Bellamy, director del gioco: "A mio parere gli attuali giochi di calcio non sono abbastanza coinvolgenti. Noi siamo tornati all'origine; vero calcio. Ho voluto un gioco che vi faccia sentire non come se foste davanti alla televisione, un gioco da giocare; che non si basi sulla capacità dei giocatori di ricordare 85 combinazioni di tasti. Three Lions è facile da giocare, ma difficile da padroneggiare". Con la speranza che queste non rimangano solo parole, vi rimando alla recensione. Quando? Boh!

La Capcom insegna agli studenti alla violenza?

RIVAL SCHOOLS

Playstation

Sembra che la Capcom prenda spunto da qualunque cosa per sfornare nuovi picchiaduro. Dopo la saga di Street Fighter (che, fra l'altro è ben lungi dall'essere conclusa) e i vari Marvel Super Heroes, X-Men Vs Street Fighter e chi ne ha più ne metta, la nota casa nipponica presenta questo beat 'em up che ha per protagonisti i classici studenti che si possono trovare in tutte le scuole del mondo (o quasi): il classico punk, la scolaretta perfetta, il ragazzo afro-americano, etc.
La struttura di gioco è molto simile a quella di altri titoli Capcom: si basa infatti su combo e mosse speciali abbastanza facili da eseguire; si potrà anche scegliere un secondo personaggio con l'ausilio del quale si potranno ad esempio lanciare due fireball, oppure farsi dare un bel bacio che fornirà energia extra (due ragazze si potranno baciare, ma due masculi no - chissà perché). Attualmente i picchiatori sono piuttosto semplici e con poche texture, sebbene siano ben animati e la lista dei personaggi inoltre è ancora tutta un mistero. La data d'uscita comunque è ancora lontana, quindi c'è ancora tempo per migliorare. Da tenere d'occhio quando arriverà nei negozi.

NIENTE PIÙ SANGUE GIOVANE SULLA PSX

La GT Interactive ha ufficialmente reso noto che la versione per GiocoStazione di Youngblood non verrà pubblicata. Un portavoce della casa ha infatti dichiarato che la GT intende spendere tutte le risorse nella versione PC, grazie alla maggior capacità nel networking di quest'ultima piattaforma. La GT rende comunque noto che ha altri titoli in cantiere per la console SONY, tra cui il seguito di Oddworld. Attendiamo fiduciosi.....

LA SCUDERIA ASCII ALL'E3

Decisamente nutrito il numero di titoli e periferiche per PSX che la ASCII presenterà all'E3, vediamo:
Master of Monsters: Disciples of Gaia – strategia/RPG
Base Landing – Simulatore di pesca (tristissimo...)
Backstreet Billiards (a.k.a. Capcom Shot) – Simulatore di biliardo
RPG Maker — RPG
Fighter Maker — Picchiaduro
Rising Zan: The Samurai Gunman – Avventura in terza persona
Armored Core: Project Phantasma – Sparatutto in terza persona
Hit Back – Puzzle
Periferiche:
ASCII WIRELESS PAD
ASCII SPHERE 360
Tra le altre cose, di due o tre di questi titoli troverete maggiori notizie proprio in questo stesso numero.

L'ELECTRONIC ARTS FA SHOPPING

Il primo Aprile L'ELECTRONIC ARTS ha acquisito la TIBURON ENTERTAINMENT, casa di software con base in Florida specializzata in giochi sportivi. La TIBURON, nata nel 1994, ha già creato altri giochi per conto della stessa EA, fra cui ricordiamo la versione 1998 di John Madden Football sia per PSX che per Nintendo 64. L'acquisizione della TIBURON da parte di EA rientra nella strategia della casa californiana volta ad ampliare le proprie risorse creative. L'anno scorso la EA

ha acquistato anche la MAXIS e ha investito anche nella ACCOLADE e STORMFRONT STUDIOS. Sempre in tema di acquisti, la EA ha acquisito i diritti della World Championship Wrestling (WCW). La EA pubblicherà il primo titolo della serie nel 1999, con oltre 50 wrestler professionisti, tra cui Hulk Hogan, Lex Luger e Randy "Macho Man" Savage.

F-ZERO FAI ATTENZIONE: WIPEOUT 64 IN ARRIVO

La Psygnosis ha finalmente confermato i rumori secondo cui Wipeout, grosso successo su PSX, sarebbe in via di sviluppo anche per il Nintendone. La versione a 64 bit del titolo in questione avrà nuove caratteristiche, fra cui specchietto retrovisore, una modalità torneo e, cosa più importante di tutte, uno split screen a 4 giocatori. Sebbene la Psygnosis non lo abbia confermato, inoltre, sembra che ci saranno anche nuovi tracciati e nuovi veicoli. Ancora sconosciuta comunque la data di uscita.

MIYAMOTO-SAN SI CONFIDA

Riportiamo di seguito una breve intervista rilasciata da Shigeru Miyamoto a una rivista japponese su quello che è stato e quello che sarà della grande N.

D: Cosa pensa degli ultimi due anni?

Miyamoto: Penso che abbiamo mostrato delle buone cose, ma forse quello che manca è la varietà. Non penso che abbiamo abbastanza titoli.

D: Lei pensa che non avete abbastanza giochi, ma anche il lasso di tempo che intercorre fra un titolo e l'altro è una cosa che danneggia.

Miyamoto: L'anno scorso, tra Starfox e Yoshi's Story non abbiamo prodotto abbastanza titoli. Sarebbe stata una buona cosa poter vendere F-Zero X e Zelda l'anno scorso, sono spiacente che non sia stato possibile.

D: Ho il presentimento che vedremo un bel po' di grossi titoli durante quest'anno.

Miyamoto: Sono d'accordo. Fra breve rilasceremo del nuovo hardware (il 64DD), e quando questo accadrà, spero che gli utenti si sentiranno sollevati per non averci abbandonato

D: Sembra che il Nintendo 64 abbia passato un brutto periodo in Giappone.

Miyamoto: Si, non siamo stati capaci di vendere abbastanza, ma non sono

Un joystick per Tekken 3? Sì, è più professionaaaleee (SBONK!)

LA HORI COLLEZIONISTA

Eh già, perché questa Hori (io non la conoscevo) il 26 marzo ha messo in vendita, in contemporanea con l'uscita di Tekken 3, un joystick creato appositamente per il gioco Namco, sfruttando così la mania di collezionismo dei japponesi. Il prodotto in questione infatti sarà prodotto in serie limitata, solo 30.000 pezzi (dei quali una buona parte sembra siano già prenotati) e includerà, nella confezione, un'altra chicca: 3 schede dei personaggi. Ora, visto che il bastoncino della Hori avrà solo cinque tasti (X, O, Quadrato e Triangolo, più il pulsante Start) e che è molto, ma molto simile al Namco Arcade (lookatevi la foto), non è meglio comprarsi quest'ultimo, che almeno ha anche i tasti L e R? Mah, misteri della psiche umana....

Quanto tempo ci vorrà per suonare l'ocarina?

LEGEND OF ZELDA – OCARINA TIME

Nintendo 64

Si fa sempre più insostenibile l'attesa per quello che si annuncia come il miglior RPG per N64 superiore, a quanto sostiene Shigeru Miyamoto, anche a Final Fantasy e Resident Evil insieme. Nel frattempo io, che notoriamente sono buono, vi omaggio di nuove immagini per alleviare l'attesa (o per farla pesare ancora di più, scegliete voi).

Midway picchiatrice

BIO F.R.E.A.K.S.

Nintendo 64

Contemporaneamente a Mortal Kombat 4, la Midway si appresta a lanciare sul mercato un altro picchiaduro, Bio F.R.E.A.K.S., appunto. Nel gioco, sviluppato dai Saffire, potrete scegliere il vostro personaggio da una rosa di 10 combattenti, mezzi uomini e mezzi macchine, tutti equipaggiati con gli armamenti bio-meccanici tecnologicamente più avanzati, e tutti potranno contare su oltre 20 mosse speciali oltre ai classici calci e pugni. Altre caratteristiche saranno le fatality e la possibilità di mutilare il proprio avversario. Il gioco farà sfoggio di tocchi di classe, tipo fluido lubrificante (leggi: sangue) che fuoriesce dai corpi quando vengono colpiti, e la possibilità di volare, sfruttando così le piattaforme che si trovano nelle nove arene in cui ci troveremo a combattere. Attualmente il gioco è ancora in fase di terminazione, ma potete essere certi che vi terremo aggiornati su quello che (a quanto dice la Midway) sarà un picchiaduro rivoluzionario.

preoccupato. La gente si domanda "come fate ad essere così ottimisti", beh, il software sta vendendo davvero bene negli States e la gente qui in Giappone è preoccupata perché le novità non arrivano abbastanza velocemente. Tuttavia, abbiamo venduto 10,000,000 di macchine nel mondo.

D: Quindi lei crede che ci sia motivo di essere ottimisti?

Miyamoto: Da ora fino al prossimo anno, la gente potrà sfruttare gli intervalli fra un titolo e l'altro per risparmiare abbastanza denaro da investire in software. Tuttavia non posso dichiarare con sicurezza che venderemo molto software da qui a Natale.

LA HUDSON FA RESUSCITARE I MORTI

Nulla a che vedere con zombie e co., il titolo si riferisce infatti a Star Soldier: Banishing Heart, per Nintendo 64. Questo è il seguito di un gioco per NES che vide la luce più di dieci anni fa; si tratta di un classico sparatutto a

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziofre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

scrolling verticale, con un sacco di nemici e power-up. L'uscita è stata annunciata per luglio (in Giappone) e, come al solito, non sembra che sia in programma alcuna importazione ufficiale.

LA ELECTRONIC ARTS PREDICE IL FUTURO

È stata infatti rilasciata una dichiarazione in cui la casa sostiene che il suo prossimo gioco di calcio, World Cup 98 (di cui avete letto qualcosa nelle news del mese scorso), venderà, sommando le versioni per N64, Playstation e PC, la bellezza di 2 milioni di copie nelle prime dieci settimane di vendita in Europa, di cui 750.000 solo in Inghilterra. Per fare un paragone, considerate che FIFA 98: Road to World Cup, ha venduto, sempre nelle prime dieci settimane, "solo" 1,2 milioni di copie, e Tomb Raider 2 un milione e mezzo. Il lancio di World Cup 98 sarà accompagnato dalla campagna promozionale più grande mai vista in Europa, con un investimento totale di dieci milioni di sterline. Ovviamente negli States le cose non saranno fatte così in grande stile, ma la EA non sembra sottovalutare neanche il mercato d'oltreoceano.

DUE RIGHE DA KONAMI

Giusto qualche carattere da spendere per un gioco che, a giudicare da quello che la casa ha da far vedere (niente), vedrà la luce fra mooolto tempo. Il titolo in questione è Suikoden 2, sequel di quello che è stato considerato un gran bell'RPG (io non l'ho visto, comunque). Sembra che questo nuovo capitolo potrà contare su tutto l'intrigo e il coinvolgimento del predecessore, con una storia tutta nuova, nuovi, incredibili attacchi, nuove modalità di combattimento e un inedito cast di personaggi.

IL PRIMO PICCHIADURO KONAMI

Già, il primo per Playstation. Battle Tycoon questo il titolo del gioco, segna l'ingresso della casa giapponese nel mercato dei beat 'em up per PSX. Ovviamente i personaggi selezionabili saranno solo sette, ma paiono essere davvero di stranezza da vendere. Ci saranno anche diversi nascosti in giro per il gioco. Come di consueto, il predente farà sfoggio di una sequenza animata introduttiva mozzafiato, che avrà lo scopo di introdurci la storia. Il metodo di gioco

Il primo picchiaduro cambiafaccia

FLYING DRAGONS

Nintendo 64

Sviluppato dai Culture Brain per la Natsume, questo è uno dei giochi che attualmente mi incuriosiscono di più. La ragione? Sembra che abbia talmente tante opzioni da fargli cambiare mille volte aspetto (da qui il nome del box). Diamo allora un'occhiata a queste opzioni: sette livelli di difficoltà, la possibilità di abolire determinate mosse, scelta fra personaggi normali e Super Deformed, e addirittura fra grafica 2D e 3D! Il bello poi, è che le modalità SD e Normal cambieranno il tipo di gioco. Nel modo SD, potrete migliorare il vostro picchiatore acquistando armi e armature, salvare tutto su Controller Pak, e scambiarvi i personaggi con gli amici, oppure addirittura sedervi e guardare la CPU

che fa combattere il vostro personaggio contro quello di un amico. Nella modalità Normal, invece, il gioco è più tradizionale e l'enfasi si sposta sulla tecnica di

combattimento vera e propria, visto che non è possibile customizzare i combattenti. Il gioco dovrebbe arrivare nei negozi nel corso dell'estate.

Il Nintendone in calzamaglia

SUPERMAN

Nintendo 64

La Titus e la Warner Bros stanno lavorando a stretto contatto per terminare il gioco dedicato all'eroe allergico alla Kryptonite. Il gioco avrà sia una modalità nel classico stile dei picchiaduro a incontri, sia uno story-mode. In quest'ultima versione gli scenari varieranno dalla città alle stazioni spaziali, attraverso 20 stage. La Titus ci fa sapere anche che la capacità di volare del nostro eroe giocherà un ruolo fondamentale nel gioco, con l'Uomo d'acciaio che dovrà volare anche all'interno degli edifici. Le mosse si baseranno sulla combinazione dei pulsanti A, B e C, mentre le mani, pur essendo importanti, non dovranno essere usate per portare a termine

compiti tipo il salvataggio di cittadini all'interno di edifici in fiamme, ricerche di oggetti etc. Il gioco è completo all'85 percento e dovrebbe arrivare sugli scaffali per quest'estate. Nel frattempo portate il computer in lavanderia.

ws ▲ News ▲ News ▲ News

PERGIOCO®

Da sempre esclusivamente gli orlginali

PLAYSTATION
NINTENDO 64
SATURN

VIDEOGAMES
CD ROM PC

MILANO
via BORGOGNA 7
MM1 San Babila

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Prati, Metro Ottaviano

MONZA MI
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
50 mt. dalle Torri Medievali

FIRENZE
viale S.LAVAGNINI 40
Fortezza da Basso

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio

LUGANO CH
Q.re MAGHETTI 20
Centro Storico

Elenchi e prezzi www.pergioco.com

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

02 29524256

Comunicheremo subito la disponibilità dei titoli richiesti, alternative, novità, sempreverdi ed economici, e informazioni.

PERGIOCO

ANTEPRIMANIA

Tom Cruise in cassetta [tanto ci sta... NdAlex]

MISSION: IMPOSSIBLE

Nintendo 64

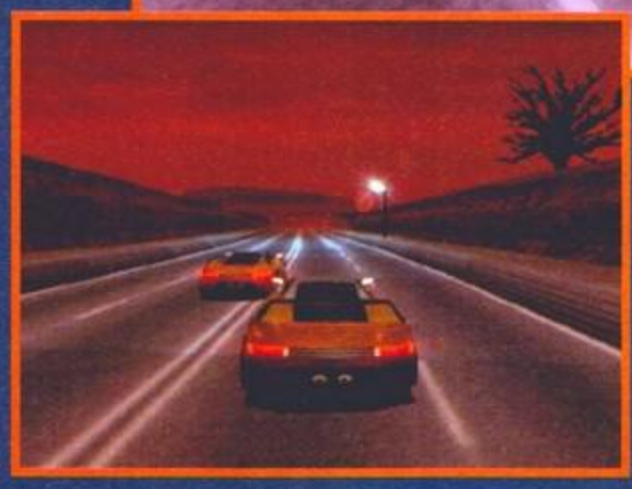
Se avete avuto la sfortuna di perdervi la pellicola al cinema (a me è piaciuto, a differenza di molti altri), non disperate poiché, grazie alla Ocean, fra breve avrete una seconda possibilità per provare il gusto di essere agenti segreti. Mission: Impossible è un arcade-adventure modellato sulla controparte cinematografica, in cui il giocatore si troverà ad affrontare una gran varietà di missioni. Per portare a termine i propri compiti il tapino - oops, l'agente - avrà a disposizione diversi tipi di armi ed oggetti, anche piuttosto inusuali, tipo chewing gum esplosivi e occhiali fotografici, ma il pezzo forte è il Mask Maker, che vi metterà in condizione di assumere la sembianze di altri personaggi, con gustose sequenze di morphing fra una faccia e l'altra. Se titoli come Tomb Raider e Resident Evil hanno catturato la vostra attenzione, tenete d'occhio Mission: Impossible.

Testo di motore alla riscossa

MOTORHEAD

Playstation

Se siete fra quelli che hanno il pallino delle corse, quelli che passerebbero le giornate ad ingaggiarsi con l'amico per vedere chi prende più velocemente quella curva tanto difficile, ma non volete correre il rischio di stamparvi contro uno di quei simpaticissimi pali che si trovano ai lati delle strade, probabilmente fareste bene a dare un occhio all'ultimo titolo della Gremlin. L'azione si svolge in sei differenti scenari, dalle grandi Highway alle miniere abbandonate. Sebbene il gioco faccia molto affidamento sulla velocità e sulla spettacolarità degli incidenti, il suo vero punto di forza è l'intelligenza artificiale, dato che non ci sono sequenze o percorsi predefiniti per gli altri veicoli, a differenza degli altri giochi di corse. Il gioco finito dovrebbe andare a 50 frame al secondo e avere un engine capace di muovere la bellezza di 600.000 e più poligoni al secondo.



Tribù urbane

SPEEDTRIBES

Playstation

Promette bene (almeno graficamente), il nuovo titolo della THQ, Speedtribes. Si tratta di un gioco strategico in tempo reale che, stando a quanto sostiene la Nemicron, sviluppatrice del gioco, sarà "un'esperienza mai provata prima", "il gioco vi catturerà, e vi porterà più in alto e più velocemente di qualunque altra cosa prima". Tutto sarà caratterizzato da un'azione veloce e violenta, con corse, combattimenti aerei, alleanze fra le diverse fazioni, e un'atmosfera cupa, degna del miglior stile cybergotico. Disponibile, salvo ritardi, a partire dall'ultimo quarto del 1998.

Forse ci siamo, riscoppia la febbre degli shoot 'em up

THUNDERFORCE 5: PS

Playstation

Eh sì, sembra proprio che ultimamente un sacco di case si stiano adoperando per cacciare il miglior sparaefuggi sul mercato. Forse spinti dalla nostalgia o, forse più realisticamente, dal desiderio di rimpinguare le proprie casse, stanno per fare il loro debutto sugli scaffali R-Type Delta, G-Darius e Thunderforce 5. E io voglio parlarvi proprio di quest'ultimo, sviluppato da Technosoft. In teoria si dovrebbe trattare di una conversione da Saturn, visto che la saga di Thunderforce è stata finora un monopolio Sega, ma gli sviluppatori ci tengono a precisare che i cambiamenti sono stati tali e tanti che, effettivamente, si può parlare di un gioco nuovo. La grafica sarà un misto fra poligoni e sprite, verrà supportato il Dual Shock (in attesa che sua maestà Sony si decida a venderlo anche qui da noi) e ci saranno un sacco di sequenze animate. Sembra inoltre che verrà corretto quello che era il peggior difetto della versione Saturn: la longevità. Nella versione per Giocattazione infatti, ci saranno dei livelli in più rispetto alla controparte Sega.

ANTEPRIMANIA

Ricordate il piccolo chimico?

FIGHTER MAKER & RPG MAKER

Playstation

Pensate per un attimo ai pasticci che avete combinato con il gioco per pupi più pericoloso mai inventato. Provate ora a immaginare quello che potreste fare se una casa di software, diciamo la ASCII, vi desse la possibilità di creare il vostro picchiaduro/RPG personale. Dedicati a tutti quelli che, giocando a Tekken 3 o a Final Fantasy VII hanno pensato "io posso fare di molto meglio", RPG Maker e Fighter Maker sono proprio quello che sembrano, due programmi tramite i quali avremo la possibilità di dare vita al gioco che abbiamo sempre sognato. Non spaventatevi comunque, non dovrete partire proprio a zero, ma avrete la possibilità di utilizzare alcuni schemi prefissati, che modificherete secondo le vostre esigenze. Sebbene io creda che non vedremo mai uno di questi titoli ufficialmente importati in Italia, lookatevi le foto, insieme a quella di una nuova periferica, sempre prodotta da ASCII, la Asciisphere 360.

Aggiornamenti mortali

DEADLY ARTS

Nintendo 64

Qualche tempo fa vi abbiamo mostrato un paio di foto di questo nuovo titolo Konami e, ora che la data di lancio si avvicina (ancora non si sa nulla di preciso, comunque), vi diamo qualche altra info insieme ad altre immaginette. Una delle caratteristiche più intriganti del gioco, ad esempio, è l'opzione di creazione dei personaggi, tramite la quale potrete scegliere: nome, sesso, altezza, peso, colore della pelle, colore dei capelli, acconciatura, tipi e colore degli indumenti. Tuttavia il nostro novello Bruce Lee non sarà da subito una cintura nera, ma dovrà essere mazzulato un paio di volte nella modalità pratica, prima di iniziare a capire i rudimenti della sacra arte del pestaggio. Un'altra bella novità riguarda gli incontri, che non terminano con uno dei due contendenti che striscia a terra;

un sofisticato algoritmo valuterà infatti la tecnica di combattimento e assegnerà dei punti, in puro stile pugilistico. Il gioco si baserà su classici combattimenti a mani nude, niente armi o proiettili quindi. I personaggi selezionabili saranno dieci più due boss, le arene in cui si rulleranno i kartoni saranno in 3D reale, solo le 4.25 del mattino, Io ho un sonno incredibile e me ne vado a dormire!

Il samarai pistolero

RISING ZAN: THE SAMURAI GUNMAN

Playstation

La storia di questo gioco è ancora tutta un mistero, così come un mistero è la grafica del gioco, dato che ancora non si è visto niente; ma visto che noi di ConsoleMania siamo degli ottimi detective, vi diamo almeno un paio qualche notizia su questo nuovo titolo targato Sunsoft: i giocatori avranno la possibilità di utilizzare sia una spada che una pistola, si potrà scegliere fra due personaggi differenti, e, dulcis in fundo, il titolo si svolgerà lungo 12 livelli differenti, con oltre 40 diversi nemici e sette boss di fine livello. Tutto qui? Si.

SCEGLI NOI
PER APRIRE UN NEGOZIO
IN FRANCHISING.
GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE
CATENA DI VIDEOGIOCHI
IN FRANCHISING.

"O SEI

◀O SEI FUORI"

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

APRILIA (LT) Via Toscanini, 58
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BELLINZONA Prossima apertura
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Viale XXV Aprile, 32
FOGGIA Prossima apertura
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
PADOVA Via Enrico Toti, 1
PALERMO Via Sciuti, 138 a/b/c/d
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via Demetrio Tripepi, 35
REGGIO EMILIA Prossima apertura
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI)Viale Casiraghi, 62
SPOLETO (PG)Via Guglielmo Marconi, 270
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI (TP)Via Argentieri, 12
G. G. CORNER Via Campazzino, 12 MILANO
CHIASSO (CH)Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
LUSSEMBURGO 5, rue des Bains l. 1212
VALENCIA - SPAGNA Calle Salamonca 27 - 8

I LOGHI E I MARCHI SONO DI PROPRIETÀ

DENTRO

GLOBAL GAME®

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure
e il nostro metodo di affiliazione.
Spedendo questo tagliando oppure telefonando a:
Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20100 tel. 02/48950128

Rif. 8

Nome

Indirizzo

Tel.

PlayStation SEGA SATURN NINTENDO64 CD-ROM DREDD

GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 • TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

MADE I

E ora qualcosa di completamente diverso... Sì, ma da che cosa?

A ME LO SNOBOARDING NON PIACE!

E se devo essere sincero, non riesco nemmeno a capire come mai stiano uscendo così tanti giochi dedicati a questa disciplina – è un vero mistero. Dopotutto però a me piacciono i picchiaduro, e c'è un sacco di gente che pensa siano tutti dei giochi brutti (poverini). Comunque sia, di giochi di snowboard su Nintendo 64 non se ne erano ancora visti, e questo 1080 Snowboarding (noto presso gli anglofoni come Ten Eighty Snowboarding – i fighetti) sembrerebbe colmare la lacuna in maniera più che egregia. Dopotutto, quelli della Nintendo i giochi li sanno fare e ce lo hanno ampiamente dimostrato (l'unica eccezione è forse Yoshi's Island, che non ho mai capito che gioco fosse). Comunque sia, chi ha avuto modo di provarlo ha assicurato che si tratta di un titolo veramente incredibile, e noi non facciamo fatica a credergli – le foto parlano da sole. Non ci resta che attendere questo bel giochino, che probabilmente ci capiterà nel pieno dell'estate e la neve sarà solo un miraggio...

UOMINI SUDATI CHE SI STRINGONO E SI ABBRACCIANO

Detto così può sembrare più equivoco di quanto sia in realtà. Comunque, come i più scafati tra voi avranno senza dubbio capito, questa volta si parla di wrestling. La suddetta disciplina ha da tempo perso il suo antico carisma, quello dei tempi quando il glorioso Tiger Mask saltellava sul ring come un buffone in compagnia di gente quale Antonio Inoki e amici vari, e qui in occidente è stata rappresentata solo dai classici buffoni americani sovrappeso che facevano finta di prendersi a pugni. Qualche sparuto ammiratore del wrestling (o del catch, come lo chiamavano in TV millenni fa) però c'è ancora in Italia, per non parlare del Giappone – là i soldi girano ancora, mentre in America continuano a formarsi nuove leghe – quella dei cattivi, quella dei buoni e così via. Tutto sommato penso di non aver altro da dire, quindi lanciamo un bel concorsone: indovinate titolo e casa di software di questo bel gioco di wrestling per Playstation e potrete vincere una bella pacca sulla spalla (in realtà nemmeno io lo so, ma voi fate finta di niente).

N JAPAN

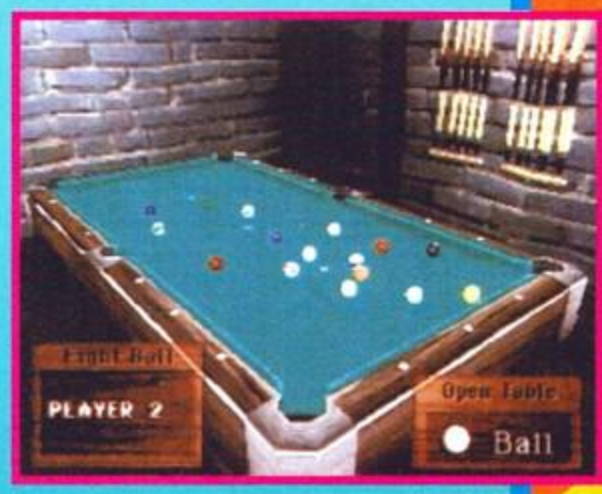
IL DURO MESTIERE DEL REDATTORE

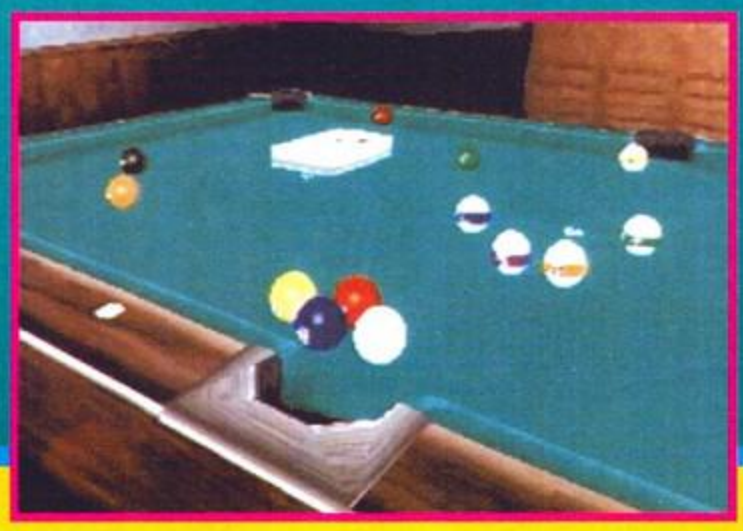
Immaginate di dover scrivere ogni mese una rubrica utilizzando del materiale che vi viene prontamente girato da un solerte individuo situato in Giappone.

Immaginate di dover avere a che fare ogni mese con un pacco di materiale misterioso, contenente foto sfuse, comunicati incomprensibili per un nonnippofono, dischi magneto-ottici zeppi di chissà cosa (qua nessuno ha un lettore magneto-ottico) e immagini di giochi che nessuno conosce. Ora, provate a immaginare che questo individuo riceva quattro foto senza titolo, né spiegazione né altro dalla Data East. Immaginate che queste foto siano quelle che corredano questo box. Continuate a immaginare. [Un poeta. NdAlex].

ANCORA BILIARDO

La Data East (quella di prima) prosegue con il suo terrorismo informativo facendomi arrivare quattro foto di un gioco di biliardo. Qui però il discorso è molto più semplice: la suddetta casa giapponese ha alle spalle una grande tradizione di giochi di questo genere, primo tra tutti il grandissimo Side Pocket, quello in cui la ragazza gridava "pa!" ogni volta che una palla entrava in buca. Orbene, questo nuovo giocone poligonale di biliardo promette decisamente bene... speriamo che ci siano le solite donnine poco vestite, non però come le cameriere che si vedono in una foto – più belle, per favore.

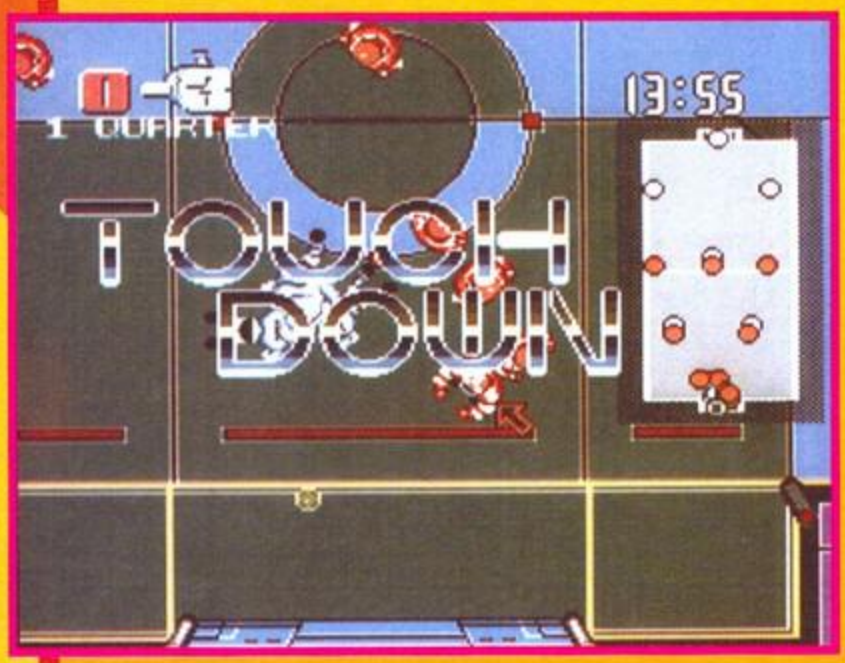




MADE IN

LA NAMCO E' ALLA FRUTTA?

Dopo averci tartassato per mesi e mesi con Namco Museum, arriva una nuova compilation: Namco Anthologies. Se già gli ultimi Museum contenevano giochi al limite della notorietà (e della sopportazione, vorrei aggiungere), Namco Anthologies si apre con quattro titoli assolutamente misconoscuti, presumibilmente usciti solo su console: l'unico del quale mi ricordo bene è Wrestleball, una specie di Speedball



2 abbastanza divertente visto esclusivamente su Megadrive (mi pare). Al posto di fare 'sta roba, perché non raccoglie tutti i personaggi di Tekken in un solo gioco e non ci spara una specie di "Tekken Perfect"? Quello venderebbe senza dubbio più di una compilation di giochi vecchi...

NOTIZIE DI CASA SQUARE

Sono finalmente usciti sia Bushido Blade 2 sia Parasite Eve...Quando riusciremo a capire qualcosa di questi due giochi (che comunque sembrano eccezionali) vi presenteremo delle recensioni complete – per adesso accontentatevi di un altro po' di foto.

N JAP

BONA QUESTA, FAMONE N'ARTRA

Lo scorso mese ho provato a mostrarvi delle foto di Brave Fighter Musashiden, inutilmente. Qualche misteriosa divinità ha deciso di mostrarvi solo il disegnino del protagonista che, per quanto carino fosse, non era certo esplicativo. Ora beccatevi queste quattro immagini del nuovo giochillo Square, sbavateci un po' su e poi andate a dormire...

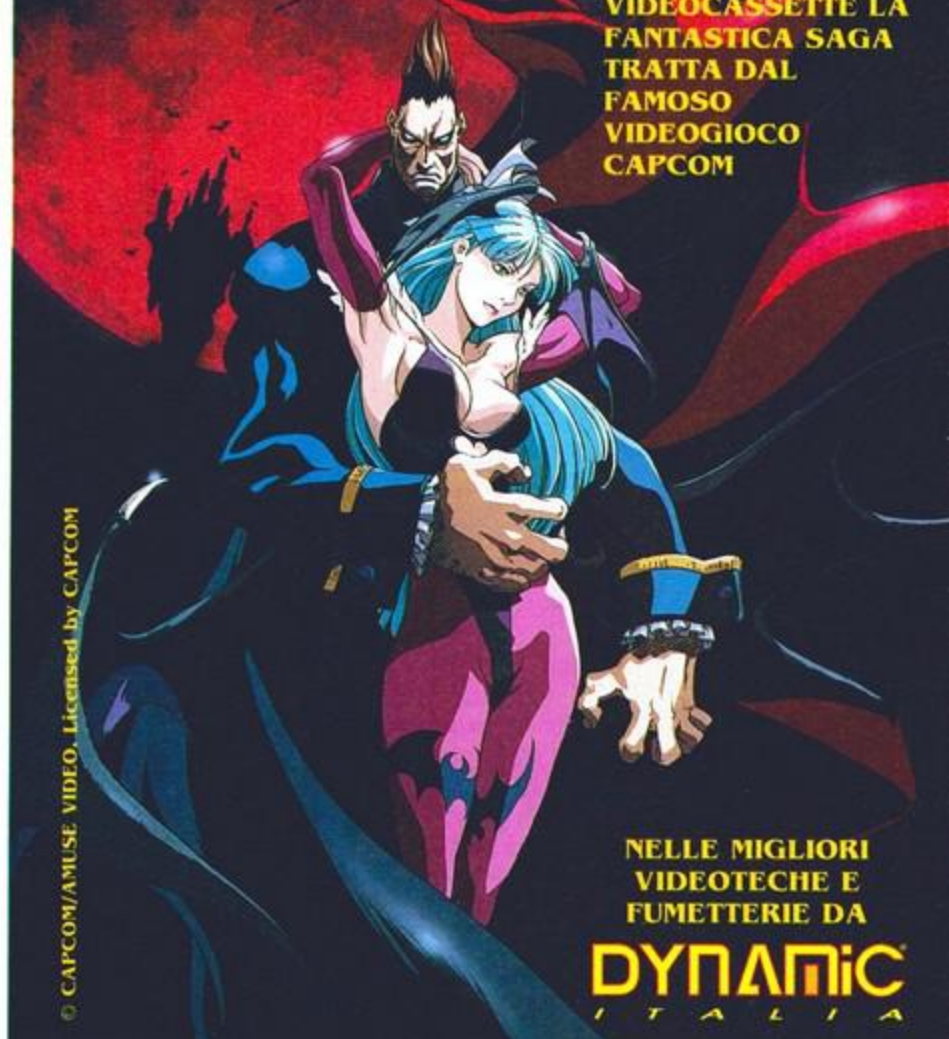
MIII! IL MIO COLORE PREFERITO!

La Hudson sta lavorando a un misteriosissimo (per me) gioco per Playstation intitolato semplicemente "Blue". Eccovi le foto – belle, eh? Un giorno speriamo addirittura di scoprire di che cosa si tratta.

NIGHT WARRIORS
DARKSTALKERS' REVENGE

I MOSTRI CHE POPOLANO GLI INCUBI DI TUTTI GLI STREETFIGHTERS SONO TORNATI!

IN 4 SPLENDIDE VIDEOCASSETTE LA FANTASTICA SAGA TRATTA DAL FAMOSO VIDEOGIOCO CAPCOM



© CAPCOM/AMUSE VIDEO. Licensed by CAPCOM

NELLE MIGLIORI VIDEOTECHE E FUMETTERIE DA

DYNAMIC ITALIA

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

PLAYSTATION FORCE ogni mese in edicola

global game di

LEGNANO

L'incubo Continua

RITIRO E VENDITA DELL'USATO
NOLEGGIO: PSX (Play Station)STN (Sega Saturn) N64 (Nintendo 64)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Giochi per PSX STN-N64-EU-USA-JAP

GLOBAL GAME

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64 · CD-ROM

C/SO MAGENTA, 77/a - LEGNANO (MI) - TEL. 0331/541658

I loghi, i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

protagonista fra i protagonisti

***Sport Show Italia**, giunto alla 4° edizione, è l'evento fieristico sportivo irrinunciabile del 1998. **200.000 mq** di Sport e spettacolo dove puoi **vedere e trovare** in anteprima le ultime novità del mercato e conoscere i nuovi trend. **Fare e provare** tutte le attività sportive tradizionali e cimentarti in altre assolutamente innovative. **Incontrare e giocare** con i tuoi campioni preferiti su oltre 40 impianti outdoor e indoor divisi in precise aree tematiche. **Assistere** a show ed eventi altamente spettacolari.*

One Sporting Spirit, One Sport Show.

Sport Show, 5 giorni mozzafiato con due protagonisti assoluti: Tu e lo Sport

SPORT SHOW ITALIA™

SALONE INTERATTIVO DELLO SPORT

VERONAFIERE 11-15 GIUGNO 1998

LUCASARTS

MASTERS OF TERAS KASI

BOTTE STELLARI

81

GIOCATORI 1-2

REVIEW

MASTERS OF TERAS KASI

PERCHÉ LE INTRODUZIONI DELLE RECENSIONI DEI GIOCHI DI GUERRE STELLARI DEVONO ESSERE TUTTE UGUALI? E' INUTILE, QUESTA VOLTA "TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA " NON LO SCRIVO.

I picchiaduro sono i giochi più belli del mondo. Forse non tutti saranno d'accordo con me, ma questo è quello che penso io. I picchiaduro permettono di pestarsi quanto si vuole senza che nessuno si faccia male, inoltre vanno per forza giocati almeno in due per essere veramente divertenti e questo di solito è un bene – giocare con qualcuno è sempre più divertente. E un gioco che ti "obbliga" a vedere altra gente non può che essere un bene. Come tutti voi saprete, il picchiaduro più bello dell'universo è senza dubbio Tekken e, tra una partita e l'altra al suddetto gioco, sono riuscito anche a

terminare diverse volte Teras Kasi. Che vi devo dire? Innanzitutto, se non si fosse capito, Masters of Teras Kasi è un picchiaduro ambientato nell'universo di Guerre Stellari. Questo vuol dire che potremo controllare Luke Skywalker, Han Solo, la Principessa Leila (o Leia) e lo scimmione spaziale Chewbacca. A dire il vero all'inizio si possono controllare questi personaggi, più Thok (una Guardia Gamorreana, ricordate i ciccioni visti nel palazzo di Jabba?), Boba Fett (il cacciatore di taglie), Hoar (un guerriero Tusken, tipo il tizio che tira una mazzata a Luke nel primo film) e Arden Lyn, una misteriosa tizia esperta in un'arte marziale molto strana,

che è appunto la "teras kasi" (come Kaiser Sose, no?). Tutti questi simpatici individui devono riempirsi di mazzate perché così vuole la trama del gioco (che prevede semplicemente che Arden cerchi di ammazzare tutti gli altri) e non si capisce perché Luke

debba attaccare Han, ma così è la vita. Comunque sia, la struttura è quella classica dei giochi di questo genere: si prendono due personaggi e ci si pesta in un po' di modalità differenti. Queste modalità sono le solite (Arcade, VS, Team Battle, Survival – ha inventato tutto la Namco), anche se qualche novità c'è. Innanzitutto, il gioco usa una specie di sistema "alla street fighter" per caricare l'energia dei personaggi: più i nostri eroi infliggono danni, più si caricano e ottengono o

l'accesso a nuove mosse. Quando la barra è completamente piena possono prodursi in mosse estremamente potenti e spettacolari, combinazioni varie e così via. Inoltre, quasi tutti i personaggi (tranne Thok e Arden Lynn) possono estrarre un'arma e cambiare ulteriormente il loro set di mosse – per esempio Luke può usare la spada laser e Han la sua solita pistola.

Per quanto riguarda i controlli, Teras Kasi assomiglia abbastanza al capolavoro Namco: i quattro tasti del pad vengono usati per controllare i due pugni e i due calci, mentre i tasti superiori vengono usati per estrarre e rinfoderare l'arma, per correre e per spostarsi sull'asse. A parte questo, è un picchiaduro – detto tutto.

Il discorso comunque non è finito qui: come ogni bel gioco che si rispetti, Teras Kasi è zeppo di personaggi segreti, costumi aggiuntivi, opzioni nascoste e trucchi vari. Per ottenere tutto quanto in Teras Kasi è necessario finirlo più volte in diversi modi, e con un po' di fatica si riescono a ottenere diverse cose: ovviamente il caro Darth Fener (o Vader), la possente Mara Jade (un personaggio proveniente da alcuni libri, e che si trova anche in un gioco per PC), uno Stormtrooper (i soldati vestiti di bianco) e una discinta Leila con la tenuta da schiava di Boba Fett. Inoltre può saltar fuori anche la selezione del quadro e diverse opzioni per avere i personaggi super deformed. E questo è quanto: ora che vi ho detto tutte le cose belle, passiamo a quelle brutte.

Sfortunatamente, Masters of Teras Kasi è un gioco che si regge esclusivamente sui personaggi di Guerre Tellari. Vedere Darth Vader che picchia Luke nella camera della Carbonite sulla Città

mondiale, e poterla rivivere in un videogioco è una cosa da non sottovalutare. Però non basta! Teras Kasi è veramente ingiocabile: i personaggi si

molto affascinante un titolo di questo genere, ma se non è giocabile non si può fare molto. Se fossi stato un dirigente della Lucas, che so, il tizio che faceva da product manager, avrei rispedito il gioco finito ai programmatori dicendogli di rifare tutto quanto. Così com'è è solo un titolo da utilizzare per attirare in casa vostra i patiti (meglio "le patite") di Guerre Stellari... cosa che riesce molto meglio comprando una copia della trilogia su videocassetta.

delle Nuvole con tanto di mantello svolazzante e spade laser che mandano lampi di luce è una cosa veramente esaltante. Il combattimento visto in L'Impero

muovono stentatamente, non c'è il minimo segno di motion capture e tutti ballano come dei manichini con degli arti spezzati (ma il mantello di Darth Fener si muove co-

Colpisce Ancora, quello con Darth che aziona da lontano la leva e mormora "troppo facile", quello della frase "hai una sorella... una sorella gemella" è veramente una delle scene più incredibili del cinema

Sapete già come la penso, se vi piacciono i picchiaduro...

MA

me se fosse vero), le mosse sembrano quasi casuali ed è spesso possibile eliminare l'avversario con una mossa sola (cosa che capita anche in Tekken, però). I fondali sono abbastanza evocativi ma sono comunque poco dettagliati, le musiche sono le classiche "rippate" dai vari film (le ho sentite identiche in Jedi Knight) e poi... Beh, il peggio l'ho già detto – Teras Kasi non è giocabile. E'

PLAYSTATION

GRAFICA	82
SONORO	91
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	81

Guerre Stellari è molto popolare... Ma secondo me non a sufficienza. I numerosi segreti potrebbero convincervi a giocarci per un po', prima però dovrete superare l'impatto con una giocabilità non esattamente gagliarda.

TOTALGAMES
DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

Abbiamo fatto il giro del mondo per trovare le novità migliori ai prezzi più convenienti.

Venite a trovarci nel cash & carry più fornito di Roma!

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

SOLO PER I NEGOZIANTI!

DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

VASTA ESPOSIZIONE 200 metriquadri CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

Cash & Carry

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ORARIO CONTINUATO 9,30-18,00

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA M Furio Camillo

06/78349839 **7822410** FAX **7858177**

Visitate il nostro sito internet: **www.totalgames.it**

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SONY

ARMORED CORES

PARATUTTO

86

GIOCATORI: 1

REVIEW

Armored Core

TONNELLATE DI FEROCIA, DETERMINAZIONE E TECNOLOGIA. POTER SPARARE E SCORRAZZARE ED ESSERE PAGATI PER FARLO!

Catastrofi atmosferiche, continui conflitti e disastri assortiti hanno costretto l'umanità nel sottosuolo. Per poter svolgere meglio mansioni pesanti, sono stati ideati nuovi modelli di macchine e di mezzi, esseri antropomorfi (a volte in mondo estremamente vago), dotati di un potente generatore corazzato e di arti multifunzionali. Questi mezzi, denominati AC, hanno preso presto a svolgere ogni tipo di mansione. Completamente isolati dal mondo esterno, gli AC sono i mezzi ideali per svolgere compiti pesanti in ambito pericoloso, ma specialmente missioni di combattimento.

Con un mondo dove proliferano simili strumenti, e dove il possesso di un AC è legale quanto avere un'automobile, è chiaro e naturale che professioni come quelle del mercenario fioriscono spontaneamente. Ma non si può lasciare in giro mercenari indipendenti, non disciplinati in balia delle mostruosità fiscali e amministrative. Sono sorte anche le scuderie di mercenari.

Questa è la premessa di Armored Core, una sorta di sparatutto in solitario per mercenari determinati. Articolato in una trentina di missioni estremamente variegate, si tratta di un gioco dinamico e coinvolgente. Definito da alcuni una specie di "Gran Turismo" per Mech, vediamone le motivazioni.

Le missioni sono il cuore pulsante del gioco. Sono esse che permettono, infatti, di racimolare i pagamenti in crediti necessari per le riparazioni e i rifornimenti del mezzo. Ma l'AC, e soprattutto il personaggio che lo guida, fin dalla prima missione (un test d'ammissione basato sulle capacità in combattimento) fanno parte di una scuderia di mercenari: i Raven. Questa scuderia svolge le mansioni manageriali di un impresario. Sarà compito loro infatti sottoporvi le varie missioni, la corrispondenza, le notizie dell'ultima ora, i trasporti o altro. Soprattutto, i Raven dispongono di un ottimo e fornissimo Garage e di un Emporio. Nel secondo è possibile andare a vendere praticamente qualunque componente dell'AC (e se si tratta di pezzi non necessari, come Radar o Armi, potete scendere in battaglia senza di essi: si fa di tutto per pagare i debiti); è altresì possibile comperare qualunque cosa sia in vendita (a patto di avere i soldi necessari, si intende!). Ottima è la possibilità di comperare un componente senza necessariamente usarlo, e tenerlo, così, per scorta. In questo modo è possibile effettuare una missione e

con gli introiti (anche se magari a causa di costose riparazioni), aggiunti alla vendita di un'arma, comperarne una più potente.

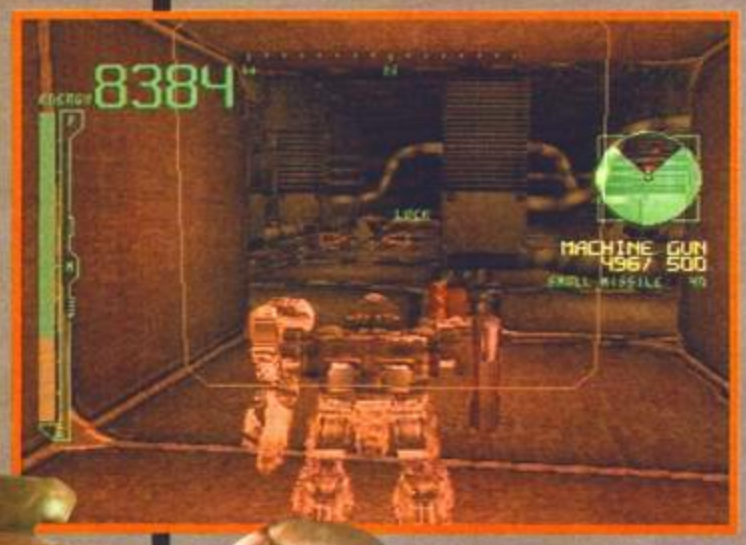
Questa dinamica si applica a tutta la componentistica degli AC, anche in modo ibrido (ossia vendersi le armi per comperare gambe più potenti). Fondamentale però, una volta effettuata la transazione e prima di andare in battaglia, è passare dall'officina e farsi installare le nuove componenti, perché altrimenti andrete in missione con quelle vecchie e le nuove saranno appunto tenute di scorta; se invece le avete vendute, be'... Potete sempre usare parolacce.
La gamma di armi è davvero vasta, anche se la combinazione ideale prevede un'arma da brandire (da mettere su di un braccio, magari un mitragliatore), una dorsale (un lanciarazzi, per esempio) e una d a

scontro ravvicinato (le sempre utili lame a energia). Ovviamente questa disposizione può essere variata a piacimento. Peccato, però, che non sia possibile riconfigurare, al di là di tre settaggi prestabiliti, i differenti comandi del mezzo. In seno ai Raven occuperete varie posizioni, a seconda del vostro status di combattimento, salendo in graduatoria a mano a mano che i vostri successi e i vostri crediti si accumuleranno. Non è impossibile che due Raven si trovino a combattere nella stessa missione, magari al soldo di due schieramenti rivali. Spesso a decidere le sorti dello scontro sarà la distruzione di uno dei due mezzi. In tal caso (ma anche se vi distrugge un estraneo), la compagnia Raven è là per voi, pronta a rimettervi in

sesto, riequi-

pag-
giarvi e farvi lavorare gratuitamente (nel senso che i soldi dei vostri ingaggi li beccano loro), fino a quando non avete saldato il debito nei loro confronti. Loro hanno pazienza e continueranno a rifornirvi. L'importante è non abusare troppo.
Come detto prima il gioco si articola su più missioni, estremamente variegate, giocando le quali (in media si può scegliere sempre tra tre-quattro ingaggi), si procederà all'interno di una trama che andrà sviluppandosi sulla lotta condotta dalla Chrome, colossale e tentacolare corporazione con ben pochi scrupoli, e tutto i resto del mondo. A far da sfondo, con differenti mansioni, abbiamo gruppi di criminali, terroristi e simili. Ma non passerà molto tempo prima che facciano la loro comparsa anche gli immancabili... Alieni.
Nel corso delle missioni, la vostra visuale (leggermente in alto e dietro il mezzo), vi permetterà di guidare attraverso tunnel, ostacoli e scenari sempre diversi, coadiuvati

da un display tattico e da un radar di puntamento che lockerà le armi automaticamente. I problemi a cui dovrete far fronte voi saranno dati dall'esaurirsi delle munizioni, dal dover raffreddare i motori dei jet (fondamentali per i balzi) e dall'ahimè implacabile deteriorarsi della corazza sotto i colpi nemici.
Tattico, con una discreta possibilità di interagire con il terreno (modificandolo sparando ai ripari, o



sfruttando anche il semplice albero per ottenere copertura), Armored Core è un gioco con un grande spessore (nel momento in cui pensate di aver ottenuto la configurazione di componenti ideali, supercorazzati e con armi a sufficienza per fondere o sbriciolare tutto, potreste scoprire di non avere l'energia necessaria ad attivare i laser, o che

il vostro telaio non sopporta tanto peso, o che il vostro reattore non riesce a sprigionare spinta a sufficienza).
Purtroppo per il movimento, questo è possibile in un'unica modalità (quando avete i piedi per terra): di corsa. Già, forse non è stato ritenuta utile l'opzione di doversi muovere di poco, magari con estrema cautela... peccato. Ciò nonostante, la possibilità di muovere di lato, mantenendo il lock-on sui bersagli è davvero utile e risulterà estremamente apprezzata.
Divertente, dinamico, veloce e coinvolgente. Cosa altro dire di Armored Core? Forse che

è un pochino troppo a senso unico, ma in fondo non è che si possa fare molto altro con un gioco del genere. Cercate di giocarlo con impegno, in sintonia con lo spirito del prodotto. Guardate il briefing della missione che volete intraprendere, osservate la retribuzione, il terreno e i nemici che dovrete combattere e quindi gettatevi all'emporio, scegliete componenti e armi calibrate alla bisogna, passate all'officina per installarle, e testale nella palestra di training (è gratis e i danni sono simulati!) e poi, magari, fatevi cambiare pattern e colorazione mimetica

dell'AC. Ok, le armi sono a guida laser e con una cadenza di fuoco mostruosa, ma... non si sa mai, ed è comunque sicuramente in sintonia con lo spirito del gioco.
Buona Caccia

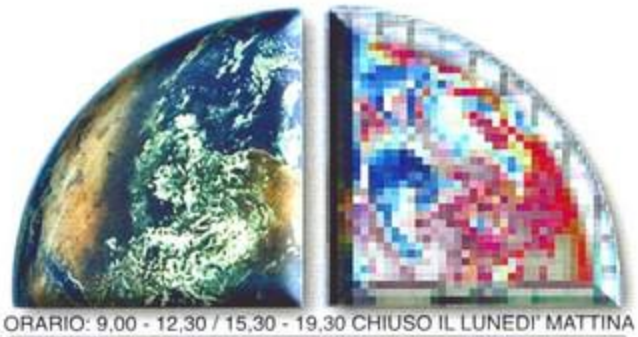
Christian Antonini

PLAYSTATION

GRAFICA:	86
SONORO:	75
GIOCABILITÀ:	82
LONGEVITÀ:	88

Un buon gioco, estremamente divertente nel vivo dell'azione, ma che vi darà tanto di più quando dedicherete alla preparazione e alla compravendita di componenti e armi. Calibrate con attenzione risorse e mezzi!

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

PROGETTO GRAFICO: Alex Street - Modena Tel. (059) 36 66 26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

SATURN

AMOK	USA	49000
BATMAN FOREVER	USA	49000
DARKSEED	JAP	49000
DAYTONA USA C.E.	PAL	59000
DIE HARD TRILOGY	PAL	69000
DODONPACHI	JAP	69000
DUKE NUKEM 3D	PAL	99000
FIFA 98	PAL	99000
FIGHTING VIPERS	JAP	89000
GRADIUS DELUXE PACK	JAP	49000
GRAND CHASER	JAP	49000
GRANDIA	JAP	149000
GUARDIAN HEROES	USA	69000
GUNDAM SYDE STORY 2	JAP	99000
GUNGRIFFON	JAP	59000
HOUSE OF THE DEAD	JAP	119000
LAST BRONX	JAP	69000
LOST WORLD JURASSIK PARK	PAL	89000
MANX TT	PAL	79000
MARVEL SUPER HEROES	JAP	119000
MORTAL KOMBAT 2	PAL	59000
MR. BONES	USA	59000
NBA LIVE 97	PAL	89000
OLYMPIC SOCCER	PAL	79000
PANZER DRAGON RPG	JAP	99000
PLANET JOKER	JAP	79000
QUAKE	PAL	89000
QUANTUM GATE I	JAP	49000
ROAD RASH	PAL	69000
SAMURAI SPIRIT RPG	JAP	69000
SCORCHER	USA	49000
SEGA RALLY	PAL	59000
SEGA TOURING CAR	PAL	79000
SONIC R	PAL	79000
THE STORY OF THOR 2	PAL	59000
TOMB RAIDER	PAL	89000
VIRTUA COP	PAL	69000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	49000
VIRTUAL ON	USA	69000
WARCRAFT 2	PAL	99000
WINTER HEAT	JAP	139000
Z	PAL	89000

NINTENDO ULTRA 64

BOMBERMAN 64	PAL	129000
CHAMELEON TWIST	USA	119000
DARK RIFT	USA	139000
DIDDY KONG RACER	PAL	119000
DOOM	USA	159000
DORAEMON	JAP	149000
DUAL HEROES	JAP	149000
DUKE NUKEN 64	USA	139000
DYNAMITE SOCCER	JAP	129000
EXTREME G	PAL	149000
FIFA 98	PAL	129000
FIGHTERS DESTINY	USA	159000
FORMULA 1 POLE POSITION	PAL	139000
GO GO TRUBLE MAKERS	PAL	129000
GOLDEN EYE	PAL	129000
HEXEN	USA	109000
INTERN. SUP. SOCCER 64	USA	169000
INTERNATIONAL SOCCER 64	PAL	149000
KILLER INSINCT GOLD	PAL	139000
LAMBORGHINI 64	PAL	149000
MACE	USA	149000
MADDEN 98	PAL	129000
MARIO 64	PAL	109000
MARIO KART 64	PAL	109000
MISSION IMPOSSIBLE	USA	169000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	USA	149000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	PAL	169000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	149000
MULTI RACING CHAMP.	JAP	129000
MULTI RACING CHAMP.	USA	159000
NAGANO 98	PAL	159000
NAGANO WINTER 64	JAP	129000
NBA IN THE ZONE 98	JAP	159000
NFL QUARTERBACK 64	USA	159000
PILOT WING	PAL	115000
PUYO PUYO 64	JAP	129000
QUAKE 64	USA	169000
REV LIMIT	JAP	TELEF.
SAN FRANCISCO RUSH	USA	169000
SNOBOW KIDS	JAP	109000
STAR FOX + JOLT PACK	PAL	149000
STAR WARS	PAL	119000
TETRISPHERE	USA	159000
TOP GEAR RALLY	USA	159000
TUROK	PAL	149000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	JAP	149000
WAR GODS	USA	149000
WAVE RACE	PAL	109000
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	USA	149000
WCW WRESTLING 64	PAL	159000
YOSHI ISLAND 64	PAL	115000
YOSHI ISLAND 64	USA	159000

SONY PLAYSTATION

ABE' ODYSSE-ODDWORLD	PAL	95000
ACE COMBAT 2	PAL	89000
ACTUA GOLF 2	PAL	95000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	PAL	69000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR RACE	PAL	89000
ALL STAR SOCCER	PAL	89000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
AREA 51	PAL	79000
ARK OF TIME	PAL	89000
ARMORED CORE	USA	119000
BATMAN E ROBIN	PAL	TELEF.
BATMAN FOREVER THE ARCADE	USA	49000
BEAST WARS TRASFORMERS	USA	99000
BLAST CHAMBER	PAL	59000
BLAZING DRAGONS	USA	39000
BLODY ROAR	PAL	95000
BODY HAZARD	JAP	99900
BOMBERMAN WORLD	JAP	129000
BROKEN HELIX	USA	89000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BROKEN SWORD 2	PAL	95000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUSHIDO BLADE 2	JAP	139000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	89000
BUSTER BROS COLLECTION	PAL	89000
CARNEAGE HEART	PAL	49000
CASTELVANIA X	PAL	95000
COOL BORDERS 2	PAL	95000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	USA	39000
DARK FORCES	PAL	79000
DEAD OR ALIVE	JAP	139000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	95000
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	49000
DEVIL'S DECEPTION	PAL	95000
DIABLO	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	49000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	PAL	99000
DUKE NUKEM 3D	PAL	95000
EXCALIBUR	PAL	79000
FADE TO BLACK	PAL	49000
FIFA 96	PAL	49000
FIFA 97	PAL	79000
FIFA 98	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL FANTASY VII	PAL	99000
FLYING CORPS	PAL	95000
FORMULA 1 97	PAL	99000
FORMULA 1 97	USA	109000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	PAL	95000
FROGGER	PAL	95000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JAP	119000
G-POLICE	PAL	95000
GEX 2	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	USA	109000
GRAN TURISMO	PAL	95000
GRAND THEFT AUTO	PAL	89000
GRID RUN	PAL	49000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	129000
HEAVEN'S GATE	PAL	89000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES DISNEY'S	PAL	95000
HEXEN	PAL	79000
INDIPENDENCE DAY	PAL	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	PAL	49000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCC. DX	PAL	79000
IZNOGOUD	PAL	89000
K1 ARENA FIGHTER	PAL	89000
LAST REPORT	PAL	89000
LOMAX	PAL	69000
MACHINE HUNTER	PAL	89000
MADDEN 98	PAL	89000
MARVEL SUPER HEROES	USA	119000
MEN IN BLACK	PAL	99000
METAL GEAR SOLID	JAP	TELEF.
METAL SLUG	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	49000
MONSTER TRUCK RALLY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	89000
MOTO RACER	PAL	95000
MYST	USA	49000
NAGANO WINTER 98	JAP	89000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	JAP	139000
NANOTEK WARRIOR	PAL	49000
NBA IN THE ZONE	PAL	59000
NBA IN THE ZONE 98	PAL	95000
NBA LIVE 97	PAL	79000
NBA LIVE 98	PAL	89000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NEED FOR SPEED 3	PAL	95000
NHL 97	PAL	79000
NHL 98	PAL	89000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	PAL	79000
NIGHTMARE CREATURES	PAL	89000
NINJA TENCHU	JAP	139000
NUCLEAR STRIKE	PAL	89000
OLIMPIC SOCCER	PAL	59000
ONE	USA	59000
OVERBOARD	PAL	89000
PANDEMONIUM	PAL	79000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PANZER GENERAL	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	59000
PARASITE EVE	JAP	145000
PERFECT ASSASSIN	PAL	89000
PGA 98	PAL	89000
PITBALL	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	99000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	49000
POWER BOAT RACING	PAL	95000
POINT BLANK	PAL	89000
PREMIER MANAGER 98 (ITAL.)	PAL	95000
PRO PINBALL TIMESHOCK	PAL	95000
PRO WRESTLING POWERMOVE	PAL	59000
PROJECT GAIARAY	JAP	99000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	79000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	79000
RAYTRACER	PAL	79000
RED ALERT	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	PAL	TELEF.
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	PAL	79000
RETURN FIRE	USA	39000
RIVEN	PAL	109000
ROKMAN ADVENTURE	JAP	89000
ROSCO MCQUEEN	PAL	79000
RUNABOUT	JAP	79000
SAMURAI SPIRIT REVENGE SPECIAL	JAP	139000
SIM CITY 2000	PAL	79000
SKULLMONKEYS	PAL	89000
SLAMSCAPE	PAL	39000
SOCCER 97	PAL	69000
SOUL BLADE	PAL	95000
SOVIET STRIKE	PAL	49000
SPEED KING	JAP	49000
SPEEDSTER	PAL	59000
SPICE WORLD	PAL	59000
SPIDER	PAL	69000
STEEL REIGN	PAL	89000
STREET FIGHTER COLLECTION	PAL	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	PAL	89000
STREET RACER	PAL	59000
STRIKE POINT	USA	49000
SUIKODEN	PAL	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	PAL	95000
SUPERSONIC RACER	PAL	49000
SYNDICATE WARS	PAL	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	79000
TEKKEN 2 PLAT.	PAL	49000
TEKKEN 3	JAP	145000
TEKKEN PLAT.	PAL	49000
TENKA	PAL	79000
TEST DRIVE OF ROAD	USA	69000
TETRIS PLUS	PAL	95000
THE CITY OF LOST CHILDREN	PAL	89000
THE LOST WORLD JURASSIC PARK	PAL	89000
THE NOTE	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TILT	PAL	69000
TIME CRISIS + GUN	PAL	145000
TITAN WARS	PAL	49000
TOBAL N.1	PAL	49000
TOCA TOURING CAR	PAL	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	PAL	79000

SONY PLAYSTATION

TOMB RAIDER	PAL	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OFF XIAN	PAL	95000
TOSHINDEN	PAL	49000
TOSHINDEN 2	PAL	89000
TOSHINDEN 3	PAL	89000
TOTAL DRIVIN'	PAL	89000
TOTAL NBA 98	USA	119000
TREASURE OF THE DEEP	USA	79000
V-RALLY	PAL	89000
V-TENNIS	PAL	79000
V-VOLLEY	PAL	89000
VANDAL HEARTS	PAL	89000
VMX RACING	PAL	89000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARGODS	PAL	89000
WARHAWK	PAL	49000
WCW VS THE WORLD	PAL	95000
WILD ARMS	USA	115000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	PAL	49000
WING COMMANDER IV	PAL	89000
WING OVER	PAL	89000
WINNING ELEVEN 3	JAP	139000
WINNING ELEVEN 97	JAP	69000
WORMS	PAL	59000
WRECKING CREW	PAL	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	PAL	79000
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	PAL	99000
X2	PAL	69000
Z	PAL	79000
ZERO DIVIDE	PAL	59000

PlayStation

PROSSIMA APERTURA!!

REGGIO EMILIA

Via Secchi, 6/a

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

ASCII ENTERTAINMENT

AERO GAUGE

CORSE A MEZZ'ARIA

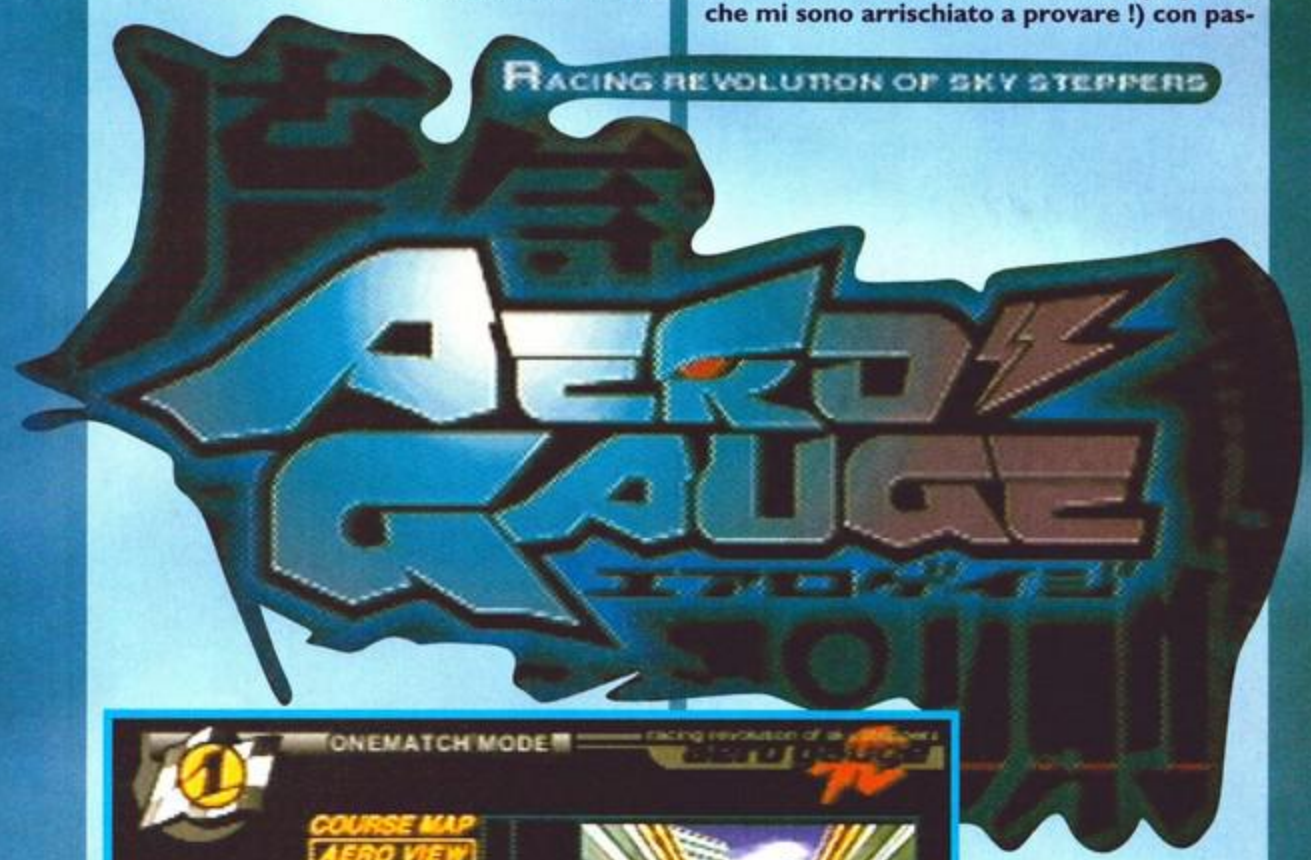
71

1-2 GIOCATORI

REVIEW

VI RIVELERÒ UN SEGRETO: QUANDO VI ACCINGETE AD AFFRONTARE DELLE MONTAGNE RUSSE PARTICOLARMENTE AGGRESSIVE NON RINTURCINATE IL COLLO!

Esatto: se non volete ritrovarvi a girovagare come zombie colpiti da paresi fulminante, non lasciatevi schiacciare dalla forza centrifuga! Questo è il saggio insegnamento che ho tratto da un'esperienza vissuta personalmente alle Magic Mountains di Los Angeles: mentre un paio d'amici particolarmente "no-limits" guardavano in faccia l'orizzonte che si avvicinava a velocità impressionante (altro che i nostri parchetti italiani), io pensavo bene di lasciarmi vincere dalla forza centrifuga e rinturcinarmi (leggi avvoltolarmi su me stesso) come un viscido lombrico. Risultato delle mie personalissime convinzioni di fisica: esco dalla suddetta attrazione (la prima che mi sono arrischiato a provare !) con passi, movenze e postura che ricordano il miglior Frankenstein. Purtroppo, questo sfortunatissimo infortunio (un torcicollo da antologia!) ha fatto in modo che non potessi provare l'ebbrezza di farmi sparare a velocità inusitate da tutte le altre sadiche attrazioni, procurandomi dunque un'ottima giustificazione per il



mio forfait per il resto della giornata. La morale della simpatica storiella dunque si riassume in quanto segue: se degli amici (i tipici brillantoni che, appena entrati nel parco, cercano subito l'attrazione più letale) vi costringono a provare con loro l'ebbrezza di esperienze per lo meno insane, affrontate subito lancia in resta la prima prova da veri idioti patentati e procuratevi una menomazione più o meno permanente (fingete se necessario), vi sarete aggiudicati un'ottima giustificazione per evitare il resto delle torture e probabilmente verrete additati come veri eroi (o come imbecilli di primissima scelta, a secondo del quoziente d'intelligenza dei vostri amiconi), bravi!

Questo delirio editoriale mi dà la possibilità di introdurre il gioco di cui sto per parlarvi: Aero Gauge. Si tratta di un gioco di corse che vede come protagonisti quei mezzi (che possiamo definire aero-macchine), partoriti dalle menti dei programmatori di mezzo mondo, che viaggiano un po' sulla terra e un po' a mezz'aria, aggiungendo alla tipica sfida delle corse terrestri la variabile altitudine. Le piste su cui questi veicoli si sfidano a colpi di reattori ricordano appunto i percorsi delle montagne russe: brusche sterzate, tunnel vorticosi, lente salite che si trasformano in discese mozzafiato, il tutto a una velocità che dovrebbe rendere la cosa spaventosa (per me terrificante).

Aero Gauge propone la solita sfida tipica di questo genere: la possibilità di compiere giri per il "time attack" allo scopo di segnare il miglior tempo, la gara su circuito con altri sette partecipanti e la modalità Grand Prix, nella quale dovrete accumulare un quantitativo minimo di punti per accedere alle piste successive fino a completarle. I circuiti sono solo sei (di cui due nascosti all'inizio del gioco) e i mezzi tra cui scegliere sono limitati a cinque, ognuno con caratteristiche peculiari. Segnaliamo in particolare la confusione creata dai menu: le caratteristiche dei mezzi sono pressoché illeggibili perché incastrate in grafici a radar a dir poco minuscoli e anche la grafica del menu di scelta della pista è decisamente poco chiara. Utile si rivela invece la possibilità di utilizzare le ghost car, a patto d'avere pronta una memory card per memorizzare le vostre prestazioni.

Ma passiamo al gioco vero e proprio: una volta catapultati in pista, avrete la possibilità di scegliere fra tre telecamere. Oltre alla visuale da dentro il mezzo, troverete a vostra disposizione un paio di visuali esterne da dietro l'aero-macchina che si differenziano tra loro solo per la lontananza dal veicolo in vostro possesso. Ho trovato estremamente affascinante la telecamera posta all'interno dell'abitacolo, poiché riesce effettivamente a dare una maggiore sensazione di velocità e di coinvolgimento (vi consiglio di usarla anche in Top Gear Rally: è qualcosa d'incredibile!), soprattutto nei tunnel e negli spazi più angusti. Alla partenza scoprirete che guidare è estremamente semplice e che le uniche azioni richieste sono il tenere il pulsante dell'acceleratore costantemente premuto e virare bruscamente alle curve della pista (non sono presenti né turbo né marce); altre manovre, quali impennate, frenate e cambi d'altitudine sono

estremamente rare. E qui, signori miei, la descrizione sommaria del gioco si unisce alle critiche dell'attento recensore che in questa notte di pioggia si accinge, tristemente, a battere sulla tastiera parole di fuoco all'indirizzo di questo prodotto che possiede ben pochi pregi ma tanti (e gravi) difetti. Il primo, serio problema è molto semplice: il gioco non è divertente e la sua longevità si aggira sui cinque-dieci minuti. Il sistema di controllo, infatti, è decisamente troppo semplice e i time attack stufano molto presto; se poi passiamo alla modalità grand prix la faccenda si fa ancora più triste: gli avversari sono pressoché imprendibili (tranne gli ultimi due se siete dei draghi) e la frustrazione accompagnerà presto il vostro ditino sul pulsante "off" della console. Aero Gauge avrebbe potuto salvarsi con la modalità multiplayer, ma anche qui fallisce clamorosamente: la sfida a due è più emozionante (perché più equilibrata) ma il problema si rivela essere la scarsità e l'insulsaggine delle piste. Io non mi capaciterò mai di come una software house possa lanciare sul mercato un gioco di corse con solo quattro piste (le due nascoste, vista la longevità del gioco, non le vedrete mai), di cui una semplice fino all'inverosimile; suddetti circuiti sono poi realizzati in maniera per lo meno frettolosa, con texture sommarie, pochissimi ostacoli, edifici ridicoli e niente di divertente in cui imbattersi. Se proprio volessimo salvare qualcosa dei percorsi, potremmo citare i tunnel realizzati discretamente (soprattutto quello sottomarino) con l'effetto "calamita" esercitato dalle pareti sul vostro mezzo e l'appena sufficiente sensazione di velocità (che comunque cala paurosamente in modalità multiplayer). Per quanto riguarda le aero-macchine, sono realizzate abbastanza bene ma aggiungono veramente poco alla longevità del gioco vista la loro similarità. La sezione che, invece, si salva in pieno è quella del sonoro: sulla cartuccia sono presenti venti motivetti diversi, tutti discretamente belli, che è possibile ascoltare tramite un interfaccia tipo lettore CD nel menu opzioni. Gli effetti sonori si attestano, a loro volta, sulla mediocrità.

Questo Aero Gauge perde dunque tutte le battaglie: con i giochi di corsa che lo hanno preceduto sulla console della grande N (in particolare Extreme G) e con qualsiasi obiettivo si siano posti i programmatori. Il mio consiglio è quello di buttarvi su ben altri giochi di questo genere (l'unico abbastanza fertile sul Nintendo 64), mi riferisco a Wave Race, Extreme G e Top Gear Rally o di aspettare (come faccio io, in trepidante attesa) l'uscita di F-Zero X.

Davide Pessach

NINTENDO 64

GRAFICA	60
SONORO	80
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	55

Siamo di fronte a un prodotto che probabilmente è un tentativo di lasciar fare tutto il lavoro alla potenza del Nintendo 64 (celebre per la velocità con cui muove la grafica poligonale). Solitamente c'è sempre qualcuno a cui consigliare titoli non proprio ben riusciti (fanatici di particolari generi) ma in questo caso mi sento di consigliarlo soltanto a chi faccia collezione di cartucce...

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.

·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventurati in questi labirinti da incubo.
Emula le gesta dei mitici eroi, alla ricerca di tesori e gloria. Deathrap Dungeon vi immerge in un vero mondo fantasy tridimensionale in cui incontrare folletti, orchi, minotauri ed enormi draghi è assolutamente normale. Scegliete il vostro eroe e partite alla ricerca di enigmi e misteri insoluti.
Utilizzate differenti armi, oggetti e pozioni per sopravvivere e avere la meglio sugli abominevoli orrori che vi verranno scagliati contro. Epici duelli vi attendono, a questo punto è da codardi tirarsi indietro.

- **Una spettacolare avventura fantasy ricca di azione**
- **Grafica dettagliata in un ambiente in vero 3D**
- **Armi e oggetti possono essere trovati per migliorare il personaggio**
- **Decine di missioni differenti**
- **Un bestiatio di mostri senza precedenti, dai piccoli folletti agli enormi draghi e giganti!**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

FUNSOFT

BEACH VOLLEY HEROES

BEACH VOLLEY (!)

85

GIOCATORI 1/2

DOPO UN INVERNO PARTICOLARMENTE MITE, AL MOMENTO DI SCRIVERE QUESTA RECENSIONE IL TEMPO È PARTICOLARMENTE INCLEMENTE, PIOVE IN CONTINUAZIONE E PUR ESSENDO ORMAI GIÀ METÀ APRILE FA PIUTTOSTO FREDDO. DOPO LE GIORNATE DI SOLE IN CUI BASTAVA INDOSSARE UNA CAMICIA, SIAMO TORNATI AI GIUBBOTTI PESANTI, E VEDERE UNA SPIAGGIA ASSOLATA SCATENA SICURAMENTE UNA CERTA INVIDIA NONCHÉ UN INTENSO DESIDERIO DI TROVARSI AL POSTO DEI POLIGONI DELLA PLAYSTATION

I poligoni in questione raffigurano degli improbabili giocatori di beach volley che si contendono soldi e gloria a colpi di servizi, alzate e schiacciate. Come ben saprete, le squadre di beach volley sono composte da due soli giocatori, e BVH ci permette

di scegliere tra nove differenti squadre, sette maschili e due femminili, più una a sorpresa. Queste squadre sono un po' particolari, nel senso che le caratteristiche salienti dei giocatori sono caricate oltre misura: si passa così dagli Actors, che sono dei figaccioni da spiaggia, ai Fighters, ossia le due

BEACH VOLLEY HEROES

persone che non vorreste mai incontrare in un vicolo buio, alle Sexies, la coppia che invece vorreste sicuramente incontrare non importa dove. Certo, la rappresentazione grafica di questi personaggi è vistosamente

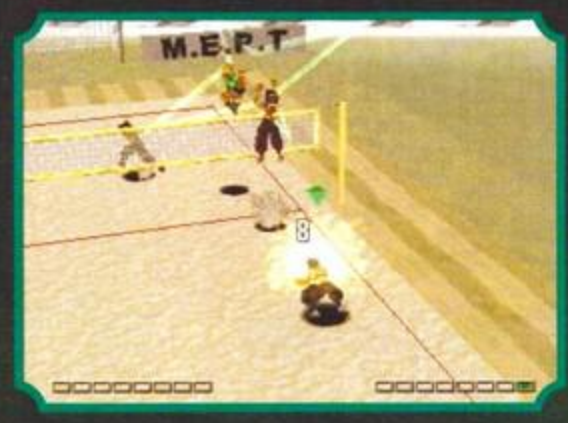
accentuata, nel senso che le donne hanno le forme di Jessica Rabbit e sono abbigliate in modo sicuramente poco adatto al gioco: tacchi alti e stivaloni si sprecano e, pur non avendo mai provato a giocare in spiaggia con i tacchi alti, sono ragionevolmente cer-

to che sia meglio restare a piedi nudi. Anche le caratteristiche degli uomini sono molto vistose, non solo perché le spalle sono larghe tre volte la vita (come neanche Schwarzenegger nei suoi momenti migliori...), ma soprattutto perché l'abbigliamento è veramente poco adatto al gioco. I punk con gli anfibi ai piedi e un enorme bracciale di borchie sono particolarmente patetici, per non parlare dei Soldiers con l'elmetto e i caricatori di proiettili legati al braccio... Ma d'altra parte qualcosa si doveva pur fare per rendere il prodotto un po' vario, o almeno così hanno pensato i programmatori della Funsoft. Anche gli scenari di gioco sono piuttosto strani: infatti il campo vero e proprio è rigorosamente di sabbia, ma l'ambiente circostante rivela una ricerca ossessiva dell'originalità a tutti i costi.

Ma passiamo alla descrizione del gioco vero e proprio: la dinamica, almeno quella, rispetta il vero beach volley. Due giocatori per ogni parte del campo si contendono la partita che consta di uno, tre o cinque set; ogni set consiste in un certo numero di punti (si può scegliere da 5 a 15). Come nel vero volley, se la squadra che serve vince, ottiene un punto, altrimenti il servizio passa di mano. Il gioco vero e proprio è piuttosto semplice: è possibile utilizzare tre differenti configurazioni per il controller, ma la scelta dipende unicamente dall'impugnatura che si preferisce e non cambia il gioco. Con i tasti freccia si possono controllare i movimenti di uno dei propri giocatori, generalmente quello che sta per ricevere la palla, mentre l'altro si muove automaticamente. E' possibile colpire la palla in tre modi differenti, ossia forte (più rischioso, ma più efficace), piano oppure si può scegliere il gioco diretto, ossia si può rimandare la palla nel campo avversario prima che sia stata colpita tre volte. Quest'ultimo colpo è solitamente molto debole, ma può servire per prendere di sorpresa l'avversario mentre si sta posizionando, oppure può servire quando il nostro compagno è troppo lontano dalla rete per potere schiacciare efficacemente. In situazioni di gioco particolari, infine, è possibile utilizzare il tasto per colpi "speciali".

La partita vera e propria non è così esaltante e forti dubbi sorgono sulla longevità del

gioco: d'altra parte è ovvio che il beach volley ha meno opzioni di gioco rispetto alla pallavolo tradizionale, non fosse altro per-



ché, con due soli giocatori che devono colpire la palla alternativamente, non c'è molto spazio per l'originalità degli schemi di gioco. Temo quindi che, dopo avere fatto pratica con le varie mosse, poche, a disposizione, il gioco non sia così divertente. Certo, è possibile scegliere tra tre

livelli di gioco, ma il brivido della maggiore diffi-

coltà è destinato a esaurirsi presto. D'altra parte le opzioni di gioco sono piuttosto numerose: naturalmente è possibile giocare da soli contro la PSX, oppure si può giocare in due. Certamente la seconda opzione è più divertente. Come ogni gioco sportivo è possibile scegliere se effettuare una partita singola, nel qual caso è possibile scegliere sia la propria squadra, sia la squadra avversaria, oppure effettuare un torneo, nel qual caso si gioca con avversari diversi scelti a caso dalla consolle. Il torneo presenta ulteriori varianti, infatti il premio per la vittoria non è solamente la gloria, ma anche una discreta sommetta in denaro. Non solo, ma anche alcuni colpi ben assestati prevedono un'immediata ricompensa in denaro. A dimostrazione del fatto che i programmatori del gioco si devono essere resi conto del fatto che la noia potrebbe sopraggiungere rapidamente, si noti il fatto che è anche possibile scegliere il colore della palla. Un'opzione fondamentale: che gioco di pallavolo sarebbe se non si potesse scegliere il colore della palla, possibilmente con accostamenti improbabili?

Che dire della realizzazione tecnica del gioco? Il movimento dei personaggi è il solito della PSX: fluido in maniera più che accettabile e senza sbavature di poligoni. Forse l'ombra poteva essere curata un po' meglio: infatti sia i giocatori che la palla hanno sempre un'ombra circolare; per la palla niente da dire, anche se l'ombra è sempre più grande della palla, ma mi sembra un po' improbabile che un giocatore proietti a terra un'ombra rotonda. L'inquadratura può essere scelta tra quattro diverse possibilità. Si poteva probabilmente aggiungere una raffinatezza che avrebbe reso il gioco più realistico e più interessante, ossia i segni sulla sabbia. In effetti una delle difficoltà del beach volley consiste nel fatto che movimenti bruschi sulla sabbia creano facilmente dei solchi dove si può inciampare, o che comunque possono creare qualche difficoltà di movimento. In BVH invece la sabbia è sempre perfettamente liscia. Gli scenari di gioco sono realizzati con una certa cura, anche se personalmente li avrei preferiti più realistici: ad esempio di potevano utilizzare fondali di spiagge famose come Montecarlo o Rio de Janeiro invece che scenari da cartone animato giapponese. La musica di sottofondo è innocua, senza infamia e senza lode, mentre i commenti parlati sono piuttosto limitati (e in inglese). Nella maggior parte dei casi non si sente altro che "Oh, no!" oppure "Che gran colpo!". Certamente anche in questo settore ci si poteva sforzare di più.

Ma allora a chi consigliamo questo gioco? Sicuramente ai veri appassionati di pallavolo, da palestra o da spiaggia. Loro troveranno sicuramente di che divertirsi, poiché la passione per un gioco ci fa dimenticare la monotonia della sua versione per console. D'altra parte si deve riconoscere che i programmatori si sono sforzati di rendere il gioco vario, anche se a mio avviso non è la scelta del colore della palla o del fondale che rende un gioco interessante. Qualche dubbio invece per tutti gli altri videogiocatori: all'inizio il gioco è sicuramente divertente, ma il rischio è di relegare il CD in un cassetto nel giro di pochi giorni.

Jojo

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	85
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	78

Un gioco per specialisti della pallavolo. Per tutti gli altri divertimento assicurato per poche ore, poi la noia potrebbe avere il sopravvento.

THE GAMES MACHINE
si Rinnova

Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

con la
Professionalità

e lo Stile
di Sempre

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

XENIA EDIZIONI

Anche in versione con CD-ROM

Le nostre offerte vanno a ruba

corri al point* più vicino non approfittarne è un vero REATO

GLOBAL GAME

299.000

Iva inclusa

+ un gioco
+ un soggiorno omaggio

*LA PROMOZIONE TERMINA IL 31/7/98

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

COCQUIO TREVISAGO (VA) CONTRADA TAGLIABO, 4 TEL. 0332/701506
BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A TEL. 030/3369455
COSENZA PIAZZA FERA, 12 TEL. 0984/791850
PALERMO VIA SCIUTI, 138 A/B/C TEL. 091/6262805
BARI VIA A. VOLTA, 6/F TEL. 080/5569582
CHIASSO CORSO SAN GOTTARDO, 54 TEL. 004191/6824084

PERUGIA VIA PALERMO, 21/B TEL. 075/5837354
BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 TEL. 02/38300917
SCICLI(RG) VIA NINO BIXIO, 4 TEL. 0932/831481
SESTO SAN GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 TEL. 02/2481724
RAVENNA VIA DI ROMA, 157/A TEL. 0544/219132
CAGLIARI VIA IGLESIAS, 43 TEL. 070/655037

SINTONIZZATI
ANCHE TU OGNI SABATO ALLE 14,30 SU
CANALE 10 PER SEGUIRE GET READY!
IL 1º PROGRAMMA TELEVISIVO
INTERAMENTE DEDICATO AI VIDEOGIOCHI

a FIRENZE

GAME STORE

...quando il videogioco diventa arte!

PASSA IN UNO DEI NOSTRI PUNTI VENDITA E PROVA LE ULTIME NOVITA' PER CONSOLE
I PREZZI...? GIUDICA TU STESSO...

NBA SHOOTOUT *(U.S.A.)*
115.000

TOMB RAIDER 2
99.000

MASTER OF TERAS KASI
95.000

FIFA '98
99.000

TEKKEN 3 *(JAP)*
149.000

POWERBOAT RACING
99.000

THE HOUSE OF THE DEAD *(SS)*
109.000

007 GOLDENEYE (N64)
129.000

DEAD OR ALIVE *(JAP)*
135.000

FINAL ATTACK *(JAP)*
139.000

FIGHTERS DESTINY (N64)
149.000

QUAKE (N64) *(U.S.A.)*
159.000

..E SE NON FOSSE ABBASTANZA, PERMUTIAMO ANCHE I TUOI VECCHI GIOCHI !!!
ALLORA, COSA STAI ASPETTANDO ? ENTRA ANCHE TU NEL FANTASTICO MONDO GAME STORE

GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824. Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
e adesso anche a Scandicci in via Turri 21, Tel. 055/251716
PER RICEVERE LISTINI RIVENDITORI TELEFONARE AL 055/4361225 OPPURE FAXARE AL 055/4368103

SONY

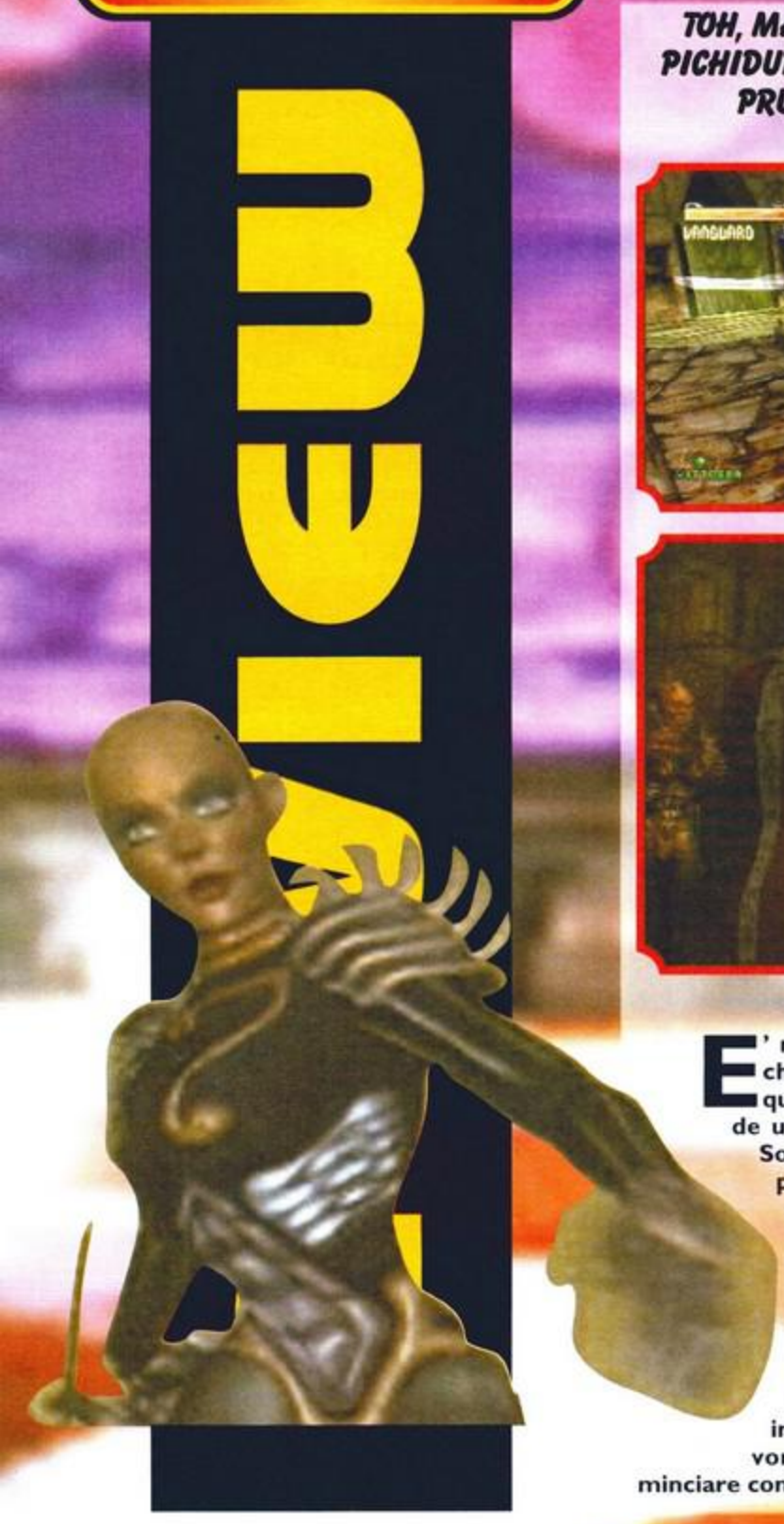
CARDINAL SYN

PICCHIADURO ANZIANO

92

GIOCATORI 1/2

CARDINAL SYN



TOH, MA VA CHE BEL, VUN NEF PICHIDUR; LA GHE NE SE SENTIVA PRUPRI LA MACANSA!

LA TRISTE TRAMA DI QUESTO GIOCO

Correva di brutto l'anno quattrocentoventi, la Terra era sconvolta da sanguinose guerre che coinvolgevano diversificati gruppi di esseri umani, disumani, animali e non.

Chiaramente si era perso da tempo il motivo che all'inizio spinse le diverse fazioni a combattersi, ma a tutti non interessava poi molto, del resto nessuno dei guerrieri voleva tornarsene a casa e scoprire che la propria moglie era scappata con il fornaio che aveva scelto di fare il servizio civile al posto del militare.

Ormai erano molti anni che si combatteva e una guerra non è mai bella, specie se le armi sono spesso le magie del Mulino Bianco, ma l'orgoglio è troppo presente in certe persone che ogni tramonto lo guardano come se fosse l'ultimo, non per paura di non arrivare alla sera successiva, ma perché non sanno se la mattina il sole spunterà di nuovo.

E' molto carino questo nuovo picchiaduro della Sony; certo, per quanto possa essere bello, possiede un grande difetto che alla cara Sony dovevano considerare: esce praticamente in contemporanea con un altro picchiaduro poligonale... indovina un po' quale? Bravo hai vinto un orsacchiotto che suona i piatti, Tekken 3.

Chiariamo quindi subito che, comunque vada, questo gioco merita soltanto di essere preso in considerazione dopo il capolavoro Namco e ora possiamo cominciare con la recensione.

Ed è proprio in un periodo tanto cupo e triste che si sentiva la mancanza di un uomo valoroso, che combattesse non per stroncare vite, ma per guadagnare la pace; un uomo che lottasse sì con le armi e distruggendo raccolti e villaggi, ma con l'entusiasmo di chi sa di devastare per una buona causa; un uomo insomma che potesse prendere per le orecchie tutti quegli esseri e per le narici chi le orecchie già non le possedeva più, e portarli verso un nuovo mondo, pieno di amore e speranza verso il futuro. Ebbene quest'uomo non arrivò mai, quindi è inutile parlarne.

GLI SLAVI FANNO LE TRADUZIONI

Prima di iniziare dovrai affrontare la devastante schermata delle opzioni, che ti permetterà di scegliere tra il torneo, il survival, la battaglia a squadre (armato di righello e squadretta dovrai eliminare a colpi di centimetri il tuo avversario) e infine le opzioni, vera prova di resistenza nel gioco; in questa schermata, infatti, noterai che la traduzione in italiano è stata fatta da dei geni dell'italiano, ben presto, non temere; noterai delle chicche di traduzione che solo un analfabeta potrebbe concepire (infatti a me le hanno fatte notare), ma quello che in assoluto ha riscosso più successo è sicuramente la parola "ojjeti" invece di "oggetti". Ma dico io, ti sembra possibile? Va beh, comunque lo sforzo c'è stato e non infieriamo.

Il gioco in questione è ambientato appunto durante la sanguinolenta guerra di cui sopra e all'inizio (all'inizio perché in seguito ti impadronirai di altro otto lottatori) impersonerai uno degli otto capi clan. Naturalmente il tuo scopo è di arrivare dinanzi al sommo capoccione della guerra, colui che l'ha fatta scoppiare per trarne interessi propri; infatti è proprio lui, il sommo capoccione della guerra, che manda degli extracomunitari sul campo di battaglia per vendere souvenir o pulire la visiera degli elmi in cambio di qualche spicciolo.

Chiaramente per giungere al cospetto dell'ultimo dei boss, dovrai prima affrontare tutti i capi clan presenti sul campo di battaglia, quindi il tuo compito potrebbe anche terminare funestamente; anche se, fortunatamente, potrai rinascere qualche volta grazie a delle misteriose pozioni che ora non sto qui a rivelare (insomma ci sono i continue).

Gli incontri si svolgeranno alla maniera classica (come accade in tutte le guerre), e cioè chi per primo vincerà il numero di match prestabilito, si aggiudicherà la vittoria e potrà passare al capo clan successivo.

La grossa peculiarità di questo interessantissimo picchiaduro a incontri, non è che potrai giocare contro un amico, e nemmeno che avrai a disposizione un sacco di bellissime e coreografiche mosse; bensì la sensazione (e l'effettiva possibilità) di grande libertà di manovra. Mi spiego meglio: l'area di gioco non è vastissima, ma all'interno di questa ti potrai muovere (a differenza dello stesso Tekken 3) in tutte le direzioni; potrai quindi correre all'indietro e girare liberamente intorno all'avversario... insomma, potrai, nei limiti imposti dalla coreografia del livello, godere di un vero 3D.

Già altri tentativi del genere erano stati fatti, ma non mi avevano mai convinto a causa di un uso della telecamera troppo limitato, il che spesso portava a nascondere le stesse

azioni offensive; in Cardinal Syn tutto questo non accade e, anzi, sarà anche questo motivo di piacere per la vista.
Come se non bastasse, sparsi per l'area di gioco troverai vari oggetti che ti daranno una mano (o la daranno al tua avversario, nel caso sia lui a raccoglierli) nell'incontro; prima fra tutti, sicuramente è la spada potenziata che potrai far saltar fuori dal bauletto che non ti sarà difficile individuare e aprire (basterà tirargli una bottarella), e che ti permetterà di avere una marcia in più; ma da non sottovalutare sono anche le pozioni energetiche o il litro di birra per bere alla faccia al tuo assetato avversario (no, in realtà questo non c'è, ma non ci sarebbe stato male).

scoprire quale sia la sua arma micidiale), il cattivo imbruttito, ecc.; oltre a questi, poi, subentreranno altri otto personaggi che otterrai battendo metodicamente tutti i boss di fine gioco. Ognuno dei primi otto combattenti ha scritto nel suo destino che dovrà combattere contro un determinato boss finale (una volta battuto questo, inoltre, dovrà affrontare anche il famoso sommo capoccione della guerra); una volta finito il gioco, il boss finale entrerà a far parte della rosa degli otto diventando il nono... andrà avanti così fino a quando non saranno disponibili sedici guerrieri in tutto, chiaro? Spero di sì, anche perché altrimenti non saprei proprio come fare a sopravvivere... inoltre, anche dopo aver ottenuto tutti i personaggi "segreti", potrebbero arrivare altre inquietanti sorprese.

BELLA IL RAFFO SIAMO I PERSONAGGI
All'inizio sono solo otto ma, grazie alle loro interessanti caratterizzazioni, non dovresti avere fin da subito grossi problemi nel trovare il tuo prediletto; ad ogni modo, seguono i soliti schemi che persistono dai tempi di Street Fighter 2 e cioè troverai il figaccione potente e agile ma antipatico, le signorine belle, la bestia (come Mongoro... lascio a te

IL MESTO COMMENTO TECNICO
Indubbiamente è la parte grafica l'aspetto meglio reso del gioco; oltre ai notevoli filmati animati, in Cardinal Syn le chicche estetiche si sprecano, come ad esempio le chiazze di liquido rosso che rimangono sul pavimento per tutta la durata dell'incontro, o lo stesso liquido rosso che affiora, a mano a mano che la lotta avanza, dal corpo del lottatore in base ai colpi ricevuti. Da non trascurare, comunque, le animazioni nel complesso molto ben fatte (anche se non esenti da qualche piccolo difettuccio nella camminata) o gli splendidi effetti di luce e ombre che provocano le armi fendendo l'aria.
Il sonoro è notevole, caratterizzato da un parlato digitalizzato interamente in italiano e da musiche molto d'ambientazione che varieranno a seconda dello scenario e che, una volta tanto, si adatteranno alla sua ambientazione.
Concludendo con la giocabilità, complessivamente è molto intrigante anche se piuttosto difficile; inoltre, ben presto, imparerai (quindi te lo dico subito) che lanciare qualcosa spesso è molto meglio che portarla di persona.
Auguri et saluut.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	93
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93

MI sono decisamente intrippato a giocare questo Cardinal Syn, è bello graficamente, è divertente anche se un po' difficile, e il sonoro non riserva grandi pecche. Come ho già ribadito, però, ha il grosso difetto di essere uscito in concomitanza con Tekken 3, titolo che senza dubbio si situa un gradino più in alto rispetto a questo prodotto Sony (e a qualunque altro picchiaduro disponibile). E' un vero peccato, ma è uno dei più chiari esempi di quanto molte volte conti molto una giusta politica anche in presenza di un prodotto molto valido.

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • U.S.A.

L. 59.000 | L. 49.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 69.000 | L. 59.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • JAPAN

L. 49.000 | L. 69.000 | L. 59.000 | L. 39.000 | L. 99.000 | L. 69.000 | L. 59.000

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • JAPAN

L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | U.S.A. L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000

OFFERTISSIME SEGA SATURN • JAPAN

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 59.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

OFFERTE SONY PSX USA-JAP

ANDRETTI RACING	USA	L	59.000
BLAST CHAMBER	USA	L	49.000
CRASH BANDICOT 2	USA	L	59.000
CONTRA	USA	L	49.000
COOL BOARDER	USA	L	69.000
DISTRUPTOR	USA	L	59.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L	59.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L	59.000
MEGAMAN X4	USA	L	59.000
NHL POWER PLAY	USA	L	49.000
ODD WORLD	USA	L	59.000
ONE	USA	L	69.000
RAGE RACER	USA	L	49.000
RAYMAN	USA	L	49.000
RE LOADED	USA	L	59.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L	59.000
TEMPEST X3	USA	L	49.000
BODY HAZARD	JAP	L	49.000
BUSHIDO BLADE	JAP	L	69.000
DARE EVIL	JAP	L	49.000
DEAD HEAT ROAD	JAP	L	49.000
FINAL FANTASY TACT.	JAP	L	69.000
FIRE PRO WRESTLIN	JAP	L	49.000
FORMATION SOCCER97	JAP	L	59.000
GALAXIAN 3	JAP	L	49.000
GRADIUS	JAP	L	49.000
GT	JAP	L	49.000
HARD CAB	JAP	L	49.000
LODE RUNNER	JAP	L	49.000
MAKERUNA	JAP	L	49.000
METAL JACKET	JAP	L	39.000
POP TWIN BE	JAP	L	49.000
SAMURAI 3	JAP	L	49.000
SNATCHER	JAP	L	49.000
SPEED KING	JAP	L	59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L	99.000
STREET F. MOVIE	JAP	L	49.000
TENNIS	JAP	L	49.000
THE KING OF FIGHT.96	JAP	L	69.000
TOSHINDEN 3	JAP	L	49.000
V. SPIKE	JAP	L	49.000
V. TENNIS	JAP	L	59.000
WILD ARMS	JAP	L	59.000
WING OVER	JAP	L	59.000

OFFERTE SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L	79.000
BATMAN FOREVER	PAL	L	69.000
CASPER	PAL	L	99.000
DIE HARD	PAL	L	99.000
E.W. JIM 2	PAL	L	59.000
LOADED	PAL	L	69.000
MEGA MEN X3	PAL	L	110.000
NHL 97	PAL	L	69.000
SPACE HULK	PAL	L	49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L	49.000
TOMB RAIDER	PAL	L	99.000
TUNNEL B1	PAL	L	69.000
ASTAL	USA	L	59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L	49.000
DARK LEGEND	USA	L	39.000
HI-OCTANE	USA	L	49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L	69.000
MAGIC CARPET	USA	L	49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L	29.000
NBA ACTION	USA	L	49.000
OFF WORLD	USA	L	49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L	49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L	49.000
ATLANTA 96	JAP	L	49.000
CHASE HQ	JAP	L	49.000
DARIUS 2	JAP	L	59.000
DRIFT KING	JAP	L	49.000
FIGHTER'S H. DYNAMITE	JAP	L	59.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L	49.000
GOIKEN MUYOU	JAP	L	49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L	49.000
HENRY HESPLORER	JAP	L	49.000
IRON MAN X-O	JAP	L	49.000
LAST BRONX	JAP	L	59.000
RONDE	JAP	L	49.000
SKY TARGET	JAP	L	49.000
STREET RACER	JAP	L	59.000
TOSHINDEN	JAP	L	49.000
THUNDERFORCE PACK	JAP	L	129.000
WORLD EV. SOCCER	JAP	L	49.000
Z GUNDAM	JAP	L	49.000

OFFERTE NINTENDO 64

BOMBERMAN	JAP	L	69.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L	69.000
J. LEAGUE	JAP	L	69.000
WILD CHOPPERS	JAP	L	69.000
HEXEN	USA	L	69.000
LAMBORGHINI	USA	L	69.000
MRC	USA	L	69.000
S. FRANCISCO RUSH	USA	L	69.000
WAR GODS	USA	L	69.000

NOVITÀ SONY PSX

ACTUA ICE HOCKEY
ARK OF TIME
AUTODESTRUCT
BATMAN & ROBIN
BATTLE CHASE
BLOODY ROAR
BROKEN HELIX
BUG RIDERS 3
BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA IV
COMMAND & CONQUER PLAT.
CONSTRUCTOR
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOT
CRIME KILLER
DARK OMEN
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEN 3D
FIFA 98
FORMULA KARTS
FORSAKEN
GRAN TURISMO
GEX 3D
INDY 500
I.S.S. PRO 98
I.S.S. PRO PLATINUM
IZNOGOUD
KICK OFF MANAGER
LUCKEY LUKE
LETHAL ENFORCERS
MATCH DAY 3
METAL GEAR SOLID
MOTO RACER
NBA PRO 98
NIGHTMARE CREATURES
ONE
OVERBLOOD 2
PANDEMONIUM II
PARASSITE EVE
PEAK PERFORMANCE
PITFALL 3D
PREMIER MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
RIVEN (5 DISK)
SHADOW MASTER
SKULLMONKEYS
SNOW RACER
SNOWBOARD EXTREME
STEEL REIGN
SUPER MOTOCROSS
TEKKEN II PLATINUM
TOMB RAIDER PLATINUM
VERSAILLES
VMX RACING
VR. POOL
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP T. MARINEN
XENOGEAR

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BEAST WAR
BOMBER MAN
CLAY FIGHTER
DIDDY KONG RACING
EXTREME G
FORMULA 1 PLATINUM
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
INT. SUPERSTAR SOCCER 64
IZNOGOUD
JET RIDER 2
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MACE
MARIO KART
MASTERS OF TERAS KASI
MISCHIEF MAKERS
MRC
NBA HANG ON TIME
NEED FOR SPEED III
NEWMAN HAAS
NHL BREAKWAY 98
OLYMPIC HOCKEY
QUAKE
RASCAL
SAN FRANCISCO RUSH
SKULL MONKEYS
SNOWBOARD KIDS
SNOWBREAK EXTREME
TETRIS SPHERE
THEME OSPITAL
TIMESHOCK
TOP GEAR RALLY
WILD CHOPPERS
YOSHI'S STORY
X-MEN

NOVITÀ SEGA SATURN

BOMBERMAN 5
BURNIN RANGER
BUST A MOVE 3
CROC
ENEMY 0
FIFA 98
FIGHTING FORCE
JURASSIC PARK: LOST WORLD
MARVEL SUPERHEROES
NASCAR 98
PANZER DRAGON RPG
RONDE
SEGA TOURING CAR
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
THE HOUSE OF DEAD+GUN
VAMPIRE SAVIOUR 4 MEG
VIRTUAL POOL 96
WINTER HEAT
WORLD WIDE SOCCER 98
X-MEN VS STREET FIGHTER

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

G-CON 45+TIME CRISIS
PER SONY PLAYSTATION
PISTOLA A SENSORE LUMINOSO ULTRA PRECISA
L. 149.000

NUOVO MAD CATS Analogico e Digitale!
VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000 • NINTENDO 64 L. 140.000

GAME BOY L. 89.000
Giochi a partire da L. 39.000

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a L. 29.000

CONSOLLE

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PSX
VERS. UNIVERSALE + GIOCO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+mem.) L. 339.000

SEGA SATURN
VERS. PAL + GIOCO L. 349.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN VIDEO

ELECTRONIC ARTS

DIABLO

RPG

86

GIOCATORI 1/2

AD DIABLO

TUTTI NE PARLANO E TUTTI NE PARLANO. MA QUALCUNO CI HA MAI GIOCATO?

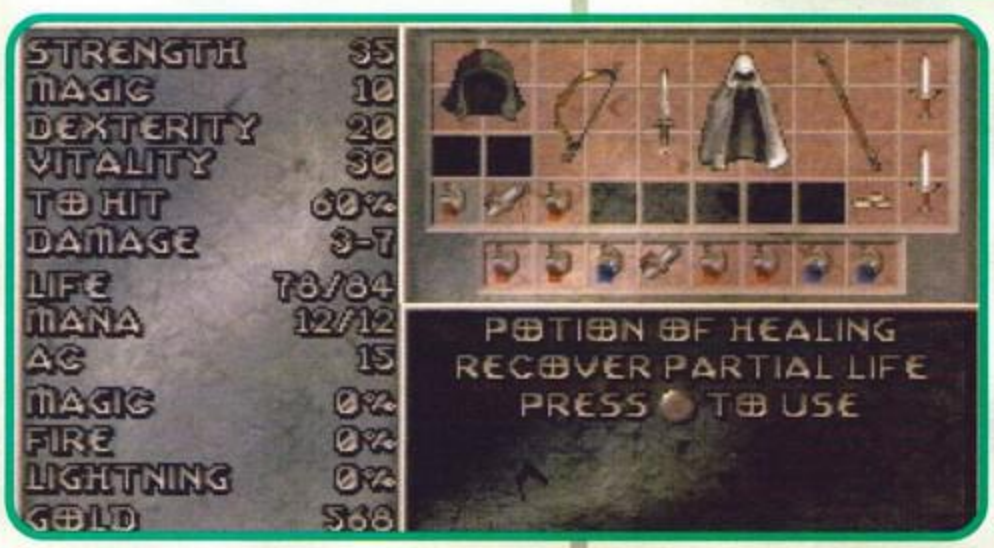
E' il gioco beffa! Tutti hanno visto "qualcun altro" giocarci ma nessuno lo ha mai provato nella precedente versione PC. Non che passi le mie giornate a fare indagini sui presunti giocatori (o osservatori di giocatori) di Diablo ma, come si dice: "E' dal frutto che si conosce l'albero" cioè, volevo dire: "E' dall'albero che nascono i frutti" no, neanche questo, forse è meglio: "Per fare un albero ci vuole il legno, per fare il legno ci vuole un albero, per fare tutto ci vuole un fiore".

Andiamo oltre; pensiamo al presente. Finalmente, dicevamo (se non lo abbiamo detto lo diciamo adesso), è uscita la conversione di un grande gioco atteso da grandi e piccini: Diablo! Il primo RPG senza né R né P!

In effetti, mi sembra strano chiamare "gioco di ruolo" un gioco che di ruolo te ne fa fare poco. Mi tornano in mente le vecchie avventure di Dungeons & Dragons in cui (chi lo ha provato mi capisce, gli altri intuiranno)

il Master (colui che crea l'ambientazione in cui i giocatori faranno vivere i loro alter ego) non aveva voglia di lavorare quindi, dopo aver creato una demenziale segreta da esplorare, la farciva con mostri di una casualità altrettanto demenziale, valorizzando poi il tutto con imbesuiti personaggi non giocanti pronti a fornire indizi inutili, se non de-

leteri, il cui unico scopo era di stimolare nei giocatori almeno un minimo di interesse per un'avventura divertente come un'operazione di emorroidi.
Adesso detta così sembra brutta mentre, in realtà, Diablo non è messo nella stessa situazione, anzi, se è vero che la trama è liscia come il cuoio capelluto del sottoscritto e del suo caporeda, Diablo è ricco di lati positivi.
Per prima cosa ci tengo a fare una premessa: non è vero che Diablo è un gioco senza background anzi; possiede una trama fitta e misteriosa (andatevela a leggere nell'apposita opzione, perché io non ho intenzione di anticiparvi niente.), ricca di avvenimenti e di avventura ma che purtroppo non vi interesserà minimamente ai fini della risoluzione del gioco.
Trattasi infatti (mi viene in mente il magico Space Crusade per Amiga in cui, se non in due o tre missioni, il Briefing serviva esclusivamente a diversificare le mappe) di uno splendido "punta e clicca" o, come potremmo chiamarlo adesso che gira su PSX: "sposta-



ti e mena" – il personaggio non si muove seguendo il punto su cui cliccate, bensì è comandato direttamente dai tasti direzionali del pad. Altra differenza rispetto alla versione PC è la possibilità di giocare in due contemporaneamente sulla stessa macchina, dividendo lo schermo tra tutti e due (non in split screen, badate bene: siete in due nella stessa schermata, con tutti i pro e i contro della cosa),
Ma parliamo della struttura del gioco; spolpiamolo pezzo per pezzo.
Che dire della intro? Realizzata molto bene, grandi effetti audio e video, molto fluida, ha tutto quello che si potrebbe desiderare tranne il senso; praticamente bel montaggio di animazioni che (a mio giudizio) se volevano dire qualcosa, potevano dirlo meglio.
Molto belle invece le opzioni di gioco, dove il fortunato utente potrà scegliere tra due diversi tipi di controllo (principianti schiapponi o esperti invasati), il settaggio del monitor, il suono e via dicendo.
ACHTUNG! Se possedete una memory card, assicuratevi di avere numerosi blocchi vuoti (a me ne ha chiesti 10... sto ancora cercando di capire perché...).
Passiamo al gioco: molto bello! Io, di norma, sono per le avventure investigative, quelle in cui si cerca un senso, uno scopo, un fine ultimo in cui realizzare il proprio Io. Ebbene, tutto questo in Diablo è assolutamente assente . Andiamo a capire perché; il primo compito del giocatore è scegliere la classe dell'eroe (guerriero, ladra o mago) e, dopo aver provveduto a battezzarlo (il mio guerriero si chiama "Il Patatone"), dovrà guidare il suo alter ego per le viuzze di un simpatico villaggio che di simpatico ha ben poco. Poi vi spiego il perché.
La grafica è decisamente molto chiara e gradevole, mentre l'ambientazione è talmente curata (da notare i riflessi nei torrenti) che vien voglia di girare nel villaggio pur sapen-

do di stare solo perdendo tempo (come dicono i NewYorkesi: "Dick around"). Perché si perde tempo? Perché Diablo è l'unico gioco di ruolo in cui sono assolutamente irrilevanti le barriere linguistiche che da secoli separano i popoli, scatenano guerre e generano incomprensioni infatti; se i testi fossero scritti in cileno, un ignorante enciclopedico come me non avrebbe avuto difficoltà a giocare lo stesso. Questo è il macroscopico lato negativo (penso l'unico) del gioco; l'assoluta inutilità di tutti i personaggi non giocanti presenti nel villaggio e non (fa eccezione il randa che vende sottobanco armi e ammennicoli a prezzi minori rispetto ai negozi: quello è da cercare; farete buoni affari). Per il resto è tutto molto felice; la varietà di armi ed incantesimi, la possibilità di muoversi all'interno degli scenari in maniera più veloce o più lenta (nelle lotte vi consiglio la seconda), i comandi sono semplici ed intuitivi (li ho capiti io, voi li sbranerete), addirittura la musica e gli effetti sono discreti ma efficaci (niente Cavalcata delle valchirie ogni volta che sguainate la spada se volete, però, potrete fischiettare "Papà Gheno" bighellonando qua e là tra i verdi campi che circondano il villaggio). Insomma, tutto sommato Diablo è veramente un bel gioco, forse un po' lento quando carica i dungeon ma sicuramente un prodotto che non vi stancherà presto anche perché, volendo ben vedere, il nostro Diablo è decisamente difficile da risolvere. I dungeon, infatti, farciti di ogni creatura (purché sia maligna) non sono poi così facili da superare e sarà necessaria tutta la vostra strategia ed esperienza ludica per riuscire a portare a casa la pelle (il Patatone purtroppo, dopo aver combattuto gloriosamente, ci ha lasciati soli in questa valle di lacrime). A tal proposito ri-scaglio il solito anatema contro chiunque sia il responsabile dei vari libretti di istruzioni i quali, manco fossero stati ingoiati da un magro notturno, non hanno mai la grazia di capitarmi in mano. Poco male anzi, colgo l'occasione per rinforzare il concetto dell'intuibilità e la facilità dei comandi, spiegati molto bene anche nelle apposite opzioni (come già detto).

Inoltre, non di solo dungeon vive l'uomo, ci sono anche le armi. Infatti, se mi permettete un consiglio, appena riuscite a mettere via qualche soldino vi converrebbe passare dall'armaiolo (se siete guerrieri soprattutto) oppure dal druido o dalla strega per trovarvi gradite sorprese.
Penso di aver detto tutto (o forse niente, dato che questo è l'articolo più elusivo che io - e penso anche gli altri- abbia mai scritto) e quindi, per concludere in allegria, il consiglio è di comprare Diablo e giocarci molto; male non fa e vi assicuro che non vi annoierete.
Bye, bye.

Alex (Billy) Alziati

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	84
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	88

La grafica eccezionale sostenuta con musiche d'atmosfera incollano al televisore anche il giocatore più apatico. Purtroppo non è valorizzato il gioco di ruolo insomma, detta male: "Entra picchia ed esci... se puoi".

Multimedia Big Bang SERVICE

Negozi BIG BANG sulla terra

Perugia	Via Settevalli 326/d - tel : 075/5011430
	Via Marconi 45 - tel : 075/5723257
Alessandria	Corso Marini 13 - tel : 0131/236675
Potenza	Prossima Apertura

Se vuoi aprire un negozio di videogiochi allora chiama gli altri.....

Se vuoi veramente vincere apri un BIG BANG STORE

Il tuo investimento per il futuro

VENDIAMO L'UNICO SOFTWARE FATTO SU MISURA PER UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

Http://www.bigbang.it

INFOLINE : 075/5011430
E-MAIL : BigBang@BigBang.it

ACCLAIM

FORSAKEN

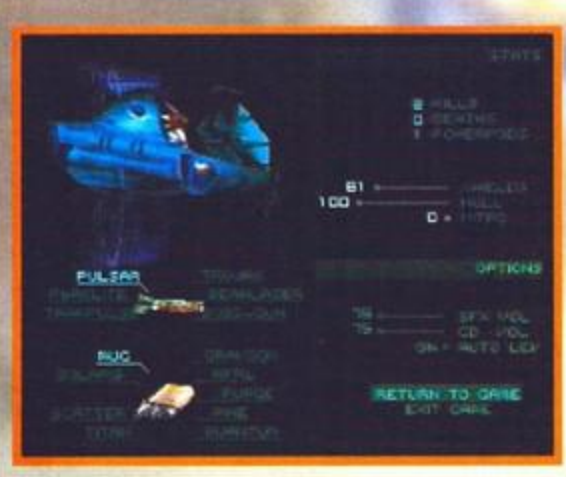
CLONE DI DESCENT?

91

GIOCATORI 1-2

REVIEW

VI RICORDATE DESCENT? BENE, FRAPPATELO PER BENE, IMMAGINATEVELO GAJARDO AL MILLE PER MILLE E SOPRATTUTTO METTETE LO STEREO AD ALTISSIMO VOLUME: FORSAAAKEEEN!



Sarebbe quantomeno scontato iniziare questa recensione di Forsaken dicendo che lo aspettavamo con ansia, dicendo che l'attesa è stata incredibileT, sproloquiando a destra e sinistra dicendo le peggio cose e gli aneddoti più insignificanti. Ma tant'è, qualcosa dovrò pur scrivere no?
Vorreste allora che vi facessi una piccola parentesi storica? Ma sì dai, facciamo così...
Siamo nel solito futuro alternativo e il pianeta Terra è pronto a difendersi da eventuali attacchi alieni che minacciano la razza. Come di solito avviene in questi casi però, le minacce che si attendono da fuori ce le si ritrova in casa e un esperimento, per la scoperta di una nuova fonte di energia, porta il pianeta all'inevitabile implosione progressiva. La razza umana è condannata e tutto quello che rimane del pianeta è un ammasso informe di lamiere e terreni lacerati. Tutto quello che si poteva trasportare via, in un altro sistema, è stato spostato. Ora, sotto la crosta morente del pianeta, rimane soltanto quello che la Federazione Spaziale non ha voluto o non ha reputato importante. E questo diventerà il teatro di battaglie ferocissime tra gli sciacalli della galassia, pronti a tutto pur di potersi portare via qualche rimasuglio. Ovvio che il pianeta sta al miele come i razziatori stanno alle mosche, quindi

da qui la nascita di un inevitabile conflitto di interessi...
Un quadretto di una desolazione senza pari, alla stessa stregua del titolo (Forsaken infat-

ti significa abbandonato...), ma che aiuta meglio a capire lo spirito del gioco che, da clone di Descent, si candida come il primo titolo di accattonaggio in soggettiva (c'è il precedente di Elite e Frontier, anche se si poteva scegliere o meno se diventare dei pi-

rati intergalattici...).
Finora abbiamo parlato di Descent, ma forse non tutti si ricordano bene cosa sia: trattasi di uno dei primi titoli in soggettiva apparsi per Playstation, in cui si pilotava una specie di navetta spaziale all'interno di labirinti molto cyberpunk, pieni zeppi di bonus e altrettanto di nemici.
Bene, Forsaken è in tutto e per tutto simile, anche se è decisamente più complesso, sia a livello di controllo che di armamentario vario. In più, il giocatore può sce-

gliere anche quale personaggio si dovrà addentrare nei meandri di un pianeta squarciato: ogni pilota, in sella alla propria moto futuristica, ha infatti delle peculiarità che possono variare dalla potenza di fuoco, alla maneggevolezza e alla velocità.
Giusto per rendervi l'idea di quanto alla Acclaim si siano spremuti per

MA FORSAKEN 64?

Eh già, Forsaken 64? Beh, sinceramente l'abbiamo visto di sfuggita e, comunque sia, non era una versione attendibile per essere recensita. Prendete questo box come una simpatica preview nella review, giusto perché fare una preview a parte su un gioco recensito nello stesso numero ci pareva brutto. Allora Forsaken 64. Se nella versione Playstation gli effetti di luce sono comunque di massimo rispetto e lo sforzo dei programmatori è stato davvero incredibile, nella versione per il Nintendone sono ancora più esaltanti: ovvio che il tutto è da attribuire alle potenzialità hardware della macchina (oramai lo sanno anche i sassi che c'ha lo z-buffering, il bilinear filtering e tutte quelle cose che rendono la grafica più piacente...).
Le differenze che saltano all'occhio, oltre che grafiche, sono di carattere puramente giocoso. Punto primo i deathmatch: come era lecito aspettarsi, nella versione per Nintendo 64 possono partecipare fino a quattro persone contemporaneamente (con tutto quello che può comportare giocare in così tanti su uno stesso schermo diviso in quattro). Punto secondo, le visuali. Rispetto alla versione per Playstation, ce n'è una in più quella esterna con visuale in terza persona. Per il resto il gioco mi è sembrato in tutto e per tutto simile e pertanto bello. Può bastare?

rendere il gioco il più intrigante possibile, sappiate che i tasti del pad sono usati tutti e alcuni addirittura due volte in combinazione con il tasto Select! Quello che, almeno a prima vista, può essere uno dei sistemi di controllo più ostici della storia si rivela azzeccatissimo, se non altro per le combinazioni di movimento e sulla libertà di agire lasciata al giocatore.
E' possibile far compiere al proprio veicolo un sacco di evoluzioni davvero divertenti, evoluzioni che danno la sensazione di controllo pressoché totale su ogni movimento. Ovviamente, tutti questi movimenti comportano una rotazione abbastanza incontrollabile all'inizio, ma i principianti saranno contenti di sapere che esiste l'opzione Autolevel che consente un riassestamento automatico della propria moto. Se da un lato questa opzione è molto comoda per riuscire a far girare automaticamente la propria nave in movimento, è assolutamente sconsigliabile utilizzarla durante i combattimenti.

Discorso armi: beh, in Forsaken ce ne sono davvero a bizzeffe, tante da soddisfare anche i palati più esigenti e guerrafondai. Le armi che si montano sulla propria moto sono di tre tipi (missili, cannoni e mine) ed è anche possibile caricarne due allo stesso tempo (arma primaria e arma secondaria, quest'ultima viene generalmente adibita ad alloggiamento per missili e mine...).
Le armi si trovano disseminate lungo i livelli,

oppure si possono recuperare dopo che si è riempito di piombo (o sarebbe meglio dire di plasma...), il nemico di turno. La moto è dotata di due livelli energetici: gli scudi e la carrozzeria vera e propria. I primi possono essere ripristinati raccogliendo i power-up appositi e, quando questi finiscono, i colpi indirizzati verso di voi finiranno per danneggiare lo scafo. Quando anche il livello di quest'ultimo raggiunge lo zero, BOOOM, si saluta e via...
Saltando di palo in frasca passiamo al discorso grafica, forse una delle realizzazioni tridimensionali migliori che si siano mai viste su Playstation. Tutto si muove perfettamente e senza il benché minimo rallentamento di sorta (nemmeno quando lo schermo pullula di nemici e missili imbizzarriti), i giochi di luce mi hanno ricordato quelli di Tunnel B1 (splendidi) ma infinitamente più belli. Insomma, non una sbavatura che sia una...
Il gioco in se stesso è davvero intrigante, difficilissimo anche a livello Normal (poi ci sono ancor Hard e Total Mayem!), bello da vedere e anche da giocare. In più c'è anche il deathmatch che, sebbene sia in split screen

e ci si possa giocare al massimo in due, è davvero bello e aggiunge quel tocco in più che non guasta mai.
Ah, prima di congedarmi, volevo fare un appunto sulla colonna sonora davvero da urlo (FORSAKEEEEN!): brani a metà tra i Prodigy, Chemical Brothers e Junkie XL, con i quali potrete fare impazzire i vicini; un motivo in più perché prendiate seriamente in considerazione l'acquisto di Forsaken.

Andrea "ESPLOSIONE" Della Calce

PLAYSTATION

GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	94

Bello Forsaken, davvero bello... Una grafica incredibile, una giocabilità all'inizio penalizzata solamente dal complessissimo sistema di controllo, musiche da sballo. Un cocktail esplosivo per uno dei titoli più attesi della stagione videoludica, un centro quasi perfetto da parte della rinata Acclaim. Un acquisto obbligato!

GIOCHITALIA

Distributore ai soli Rivenditori

STA MIRANDO SU DI TE !

Già protagonisti nel mondo dei VIDEOGAMES
mettiamo la nostra esperienza e professionalità
al servizio dei RIVENDITORI occupandoci personalmente
di allestire NUOVI SETTORI o NUOVI PUNTI VENDITA

Il nostro Cash and Carry
sarà sempre aperto
dal lunedì al venerdì
dalle ore 09.00 alle ore 19.00
orario no-stop,
il sabato dalle ore 09.00 alle ore 13.00

Offriamo i migliori VideoGames
per Personal Computer
e tutti i classici Walt Disney
anche in Home Video

Consegnamo a Roma
il giorno stesso,
in Italia, in sole 24 ore
senza vincoli di contratti
chiedendoci già da ora
un nostro agente di zona

Allora non perder tempo,
vieni a visionare il nostro magazzino
avrai subito voglia di diventare
uno di noi.

PlayStation
MEDIUM
TEKNOS
BMG INTERACTIVE
Logic 3
SEGA
HALIFAX
Nintendo
LEADER
C.T.O.
3D

Giochitalia®

Giochitalia srl - 00182 Roma - Via Montepulciano, 10/12/14/16/18
Tel. 06 / 70393105 - 70393952 - 70305454 - 70305590 Fax 06 / 70304778
WWW.paginegialle.it/giochital

VI DIAMO TUTTI I TITOLI SONY PLAYSTATION A SOLE

€. 49.000

iva inclusa

COSA VOLETE DI PIU', CHE VI INSEGNAMO A GIOCARE?

Solo al nostro global game point

BRESCIA

PlayStation

GLOBAL GAME

BRESCIA - VIALE PIAVE, 6a

* Il prezzo è praticato solo sui titoli distribuiti da Sony Italia.

I marchi e i loghi sono dei rispettivi proprietari

REVIEW

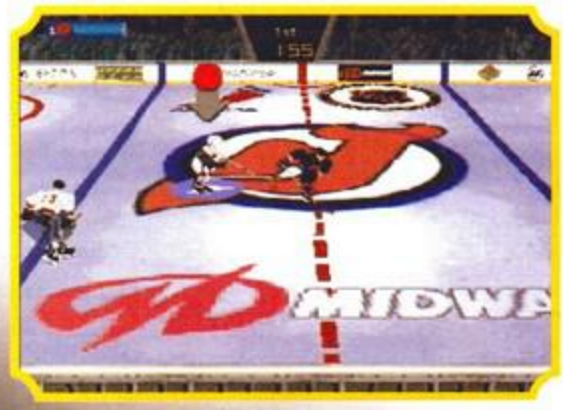
MIDWAY

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

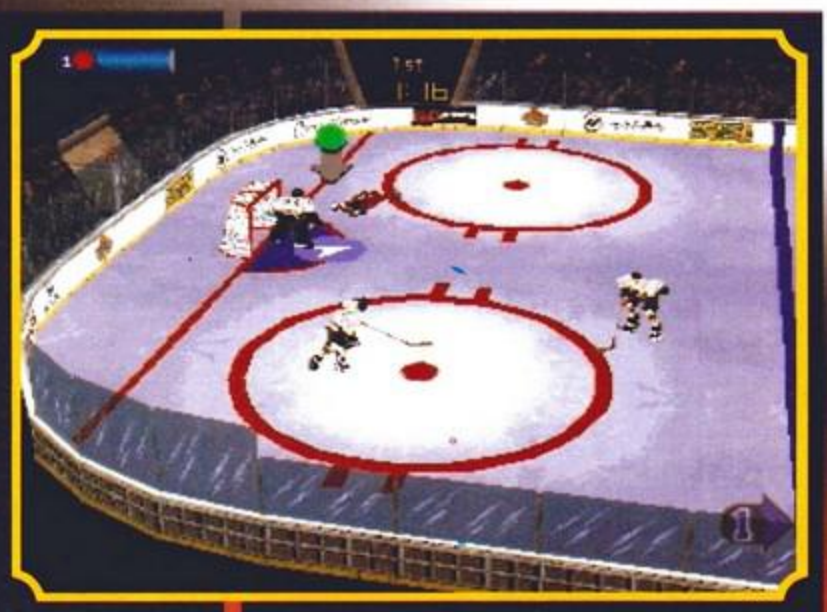
HOCKEY

82

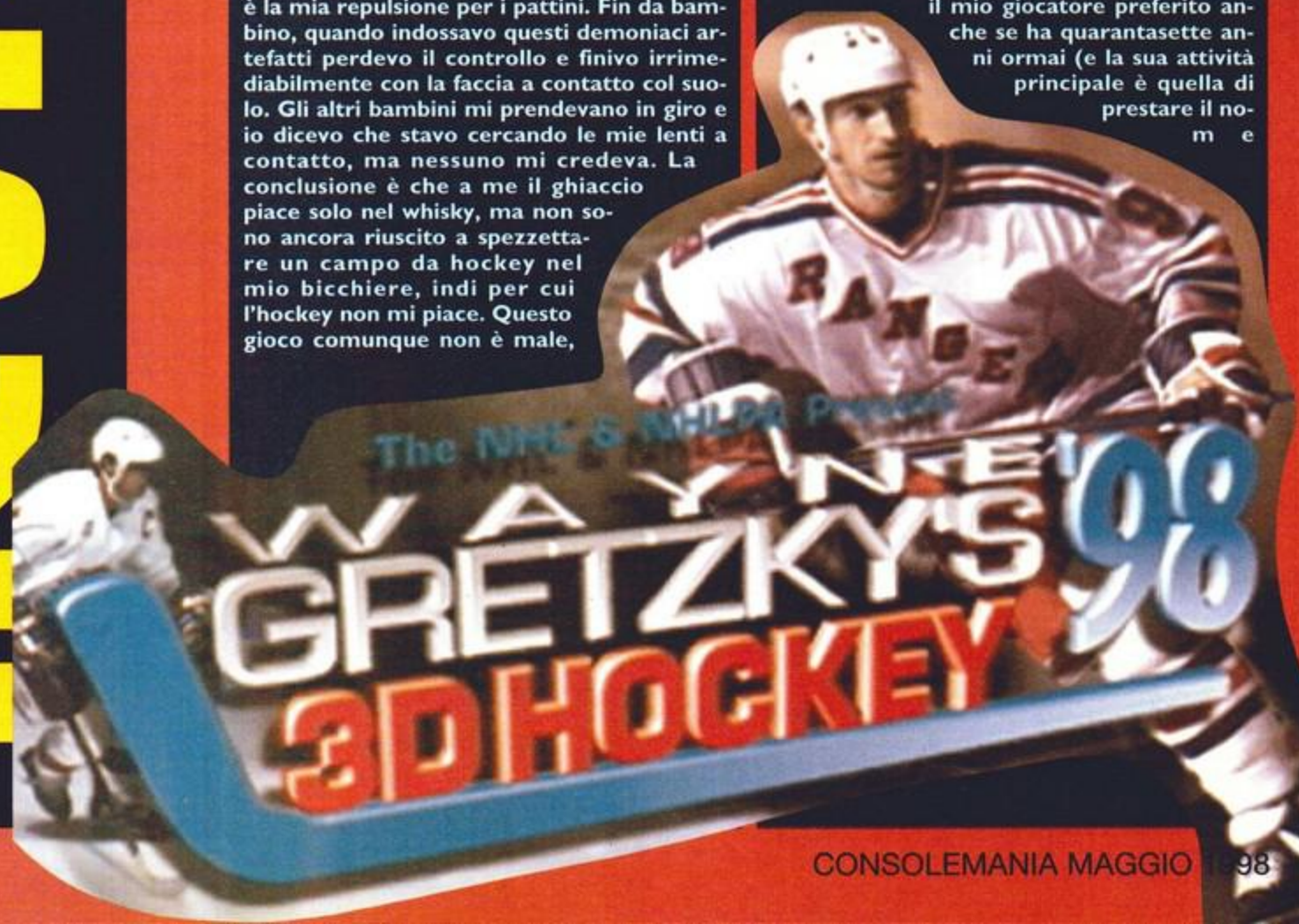
GIOCATORI 1-4

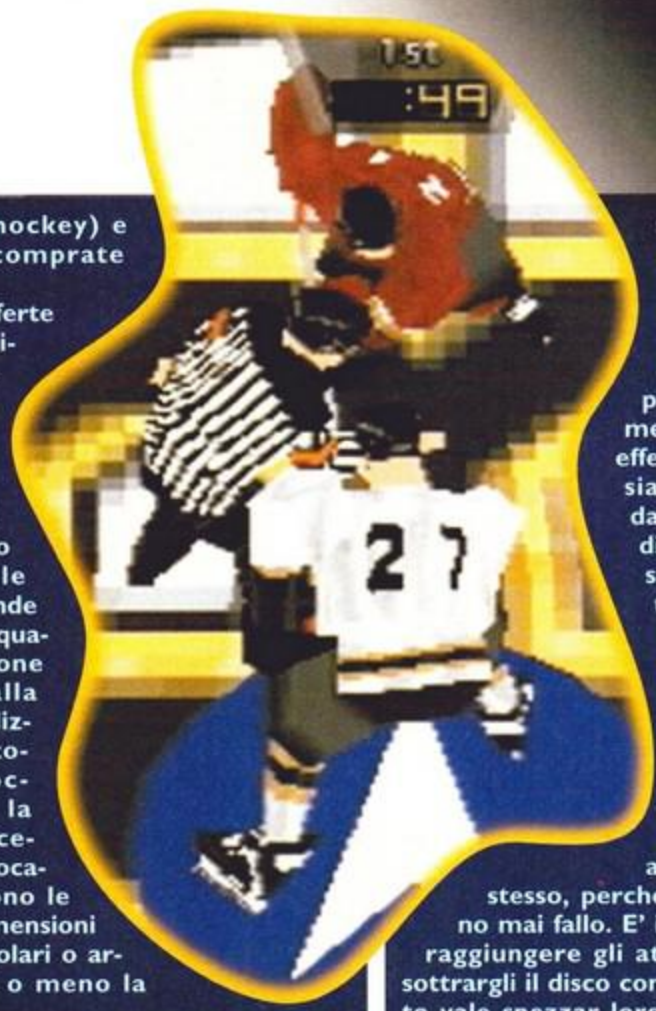


BASTONI DI LEGNO, PATTINI CON LE LAME, GABBIE E ARMATURE... QUI SI METTE MALE.



Ve lo dico subito: l'hockey non mi piace. E' uno sport violento e io sono un pavido, se vedo atti di violenza mi esce il sangue dal naso, poi vedo il mio sangue e svengo, appena mi accorgo di essere svenuto mi vengono le convulsioni e quando mi vengono le convulsioni... In realtà qualche partita l'ho vista, ma la cosa che mi lascia perplesso è che io il disco non lo riesco a seguire e ogni tanto vedo dei puffi nudi che corrono per il campo, ma questi probabilmente sono problemi miei. L'elemento che più influisce sul mio disgusto per l'hockey, però, è la mia repulsione per i pattini. Fin da bambino, quando indossavo questi demoniaci artefatti perdevo il controllo e finivo irrimediabilmente con la faccia a contatto col suolo. Gli altri bambini mi prendevano in giro e io dicevo che stavo cercando le mie lenti a contatto, ma nessuno mi credeva. La conclusione è che a me il ghiaccio piace solo nel whisky, ma non sono ancora riuscito a spezzettare un campo da hockey nel mio bicchiere, indi per cui l'hockey non mi piace. Questo gioco comunque non è male, perché c'è Wayne Gretzky che è il mio giocatore preferito anche se ha quarantasette anni ormai (e la sua attività principale è quella di prestare il nome e



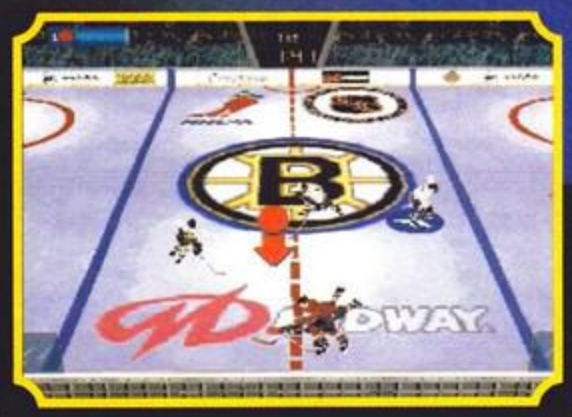


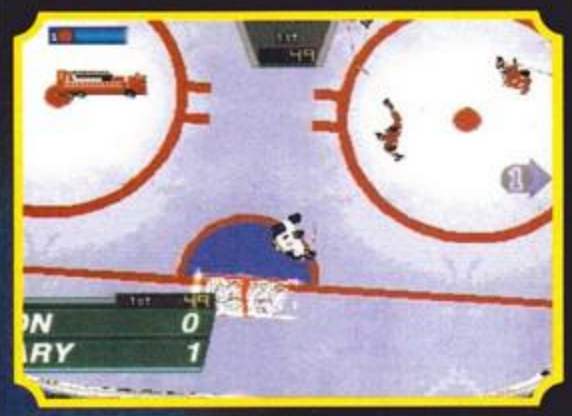
per giochi di hockey) e quindi ne ho comprate cinque copie.
Le possibilità offerte dal menu principale sono le solite da anni (amichevole, campionato completo o play-off, pratica) e, dando un'occhiata alle opzioni, ci si rende subito conto di quale sia la direzione seguita dalla Midway nel realizzare questo titolo. Salta all'occhio, infatti, la possibilità di scegliere quanti giocatori compongono le squadre e le dimensioni del campo (regolari o arcade, cioè più o meno la

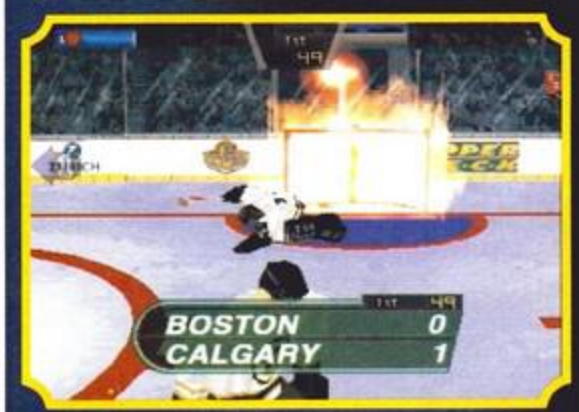
metà). Selezionando invece l'opzione simulation, si è obbligati a giocare con le regole fondamentali di questo sport, ma la simulazione appena si scende in campo se ne va in vacanza. Graficamente la realizzazione globale è appena sufficiente; mancano effetti a cui ci hanno abituati altri giochi come le trasparenze e il riflesso del ghiaccio, ma nonostante questo il risultato finale è discreto e adeguato al genere di gioco. I giocatori non sono lo stato dell'arte ma le divise sono state riportate fedelmente e i movimenti e le animazioni rientrano nella media. Le squadre sono quelle originali così come i nomi dei giocatori, in questo modo potrete incarnare i vostri idoli in campo.
Come ho detto prima, bastano pochi secondi per accorgersi dell'impostazione arcade di WGH. Il gioco è molto veloce, le azioni si susseguono rapidamente e non ci sono tempi morti perché si passa di continuo da una porta all'altra, questo sia che si giochi col campo piccolo sia che si giochi nella modalità simulation. Se ancora non mi credete aggiungo che ci sono i super tiri che incendiano la gabbia (e poi in alto sullo schermo passa un camion dei pompieri, demenziale...) e che i portieri, al grido del telecronista: "This keeper is a wall", si tramutano in veri e propri muri. I comandi sono pochi ed essenziali: in attacco si può solo tirare o passare, oppure premendo i due tasti insieme effettuare un onetimer, ossia un passaggio seguito da un veloce tiro al volo di quello che riceve il disco. In difesa, oltre che tentare di rubare il disco, possiamo sbizzarrirci in tutta una serie di colpi, quali uncinare un avversario con la mazza, spalmarlo sul vetro, falciarlo senza ritegno. Il risultato di tutte queste azioni sarà sempre lo stesso, perché gli arbitri non fischiano mai fallo. E' inutile quindi cercare di raggiungere gli attaccanti avversari per sottrargli il disco con un'abile manovra, tanto vale spezzar loro la mazza sulla nuca... Non manca lo scatto, simile al nitro dei giochi di corsa: lo si usa e poi si deve aspettare una manciata di secondi per averne un altro a disposizione.

Per quanto riguarda la giocabilità, sono combattuto. Il sistema di gioco è un po' povero: raramente passerete il disco, vista l'incapacità del computer di rubarvelo, quindi si continua ad andare avanti e indietro tirando ogni dieci secondi. I comandi però sono immediati e ammetto di essermi divertito nelle prime partite. Se lo si prende per un gioco serio ci si stanca subito e alla lunga è inevitabile che annoi, vista la ripetitività dell'azione, ma selezionando i tempi corti e usando due giocatori per squadra WGH si trasforma in una specie di NBA Jam e può dare qualche soddisfazione. Certo per divertirsi bisogna essere almeno in due perché (e qui ricadiamo nel discorso longevità) l'intelligenza artificiale degli avversari è poca cosa e giocando da soli si trovano difficoltà solo a livello very hard.

Andrea "Jona" Loiudice







PLAYSTATION

GRAFICA	82
SONORO	83
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	82

Questo titolo potrebbe divertire alcuni e disgustare altri. Secondo me se siete degli appassionati di hockey questo gioco vi farà schifo. Per chi invece di questo sport non capisce un tubo ma è un fan di NBA Jam e ha almeno un paio di amici disposti a giocare, potrebbe essere una piacevole sorpresa. Comunque dategli un'occhiata se potete.

VIDEOGIOCHI

Via Libertà 258
80055 Portici (NA)
Tel. 081/7766465
081/7765611

Poster in tela di
Dragon Ball, Ranma ecc..
Carte da gioco e da collezione
Modellini in plastica
di Mazinga,
Mazinga Z, Goldrake,
Jetta Robot, Dragon Ball,
Tekken, Ranma ecc..
Portachiavi con gli
eroi dei manga
Modelli in resina

NOVITA'

Tutti i Gadget
degli eroi dei
manga e dei
cartoni
giapponesi

SEGA

THE HOUSE OF THE DEAD

SHOOT 'EM UP

86

GIOCATORI 1/2

THE HOUSE OF THE DEAD

MORTACCI TUA!

I giochi horror sono sempre riusciti a riscuotere un buon successo dal pubblico di video giochisti; mi ricordo i mesi passati a giocare a Ghost'n'Goblins o al suo seguito Ghouls'n'Ghosts della Capcom, oppure al coin-op di Splatter House della Namco, che non era per niente un capolavoro (e ancora meno lo è stato nelle sue numerose riedizioni su console) ma riusciva morbosamente ad attirarmi, grazie ai suoi industriali spargimenti di frattaglie. E' chiaro che i video giochi di questo tipo attirano esattamente quanto un film dell'orrore, ed è proprio per questo motivo che quando una

REV

software house si cimenta nella produzione di un gioco horror è già consapevole che buona parte delle vendite che realizzerà, saranno in buona parte indipendenti dalla buona qualità del prodotto stesso. Certo, quando poi il titolo è anche bello graficamente e possiede una storia complessa e intrigante come Resident Evil 2, allora ci si trova davanti a un capolavoro.

The House Of The Death possiede già in partenza due grossi fattori che portano un prodotto al successo, e cioè l'elemento orrorifico appunto e la sua precedente presenza in sala giochi; è infatti una conversione da coin-op di grande successo questo THOTD, e quindi non mancherà di attirare tutti i personaggi da sala che hanno qualche tempo prima sborsato la grana per giocarci stando in piedi.

La trama di questo sparatutto stile Virtua Cop (anche se gli sprite sono in bitmap e non poligonali) non è complicata ma è molto avvincente: tu sei un ragazzo normalissimo che vive in una piccola cittadina; una sera, assieme ai tuoi amici, decidi di andare in discoteca e lì conosci un'avvenente fanciulla che ti affascina per quel non so che, ma soprattutto perché ha una minigonna talmente corta che le fa da sciarpa. Cominciate a parlare e, dopo aver scoperto che non c'entrate assolutamente nulla l'uno con l'altra, decidete di scambiarvi gli indirizzi: tu saresti andato a vivere a casa sua, mentre lei a casa tua. Non male come affare, pensi, dopotutto tu abiti con i tuoi genitori, mentre lei tutta sola in una enorme villa alle porte della città. Non attendi tempo e già il giorno seguente vai a prendere possesso della casa, che pareva più una magione piuttosto che uno di quegli appartamenti squallidi che sei abituato a vedere. Già nel parco che cela la villa, però, ti rendi conto che nessuna ragazza con la minigonna come paraocchi accetta di fare lo scambio di abitazione con un ragazzotto che vive con i genitori, se non ha in mente qualcosa, e infatti ci sono anche delle altre persone oltre a te nel parco. Lì per lì non ci fai caso "Saranno della servitù", persi; ma quando cominciano ad avvicinartisi con le braccia verso di te e un'espressione indefinibile perché non hanno gli occhi, cominci ad avere chiare alcune cosucce. Il loro grosso problema è che tu sei molto stanco e che tutto quello che desideri fare è andare a sdraiarti nella camera da letto della villa, stanza che sicuramente si trova all'ultimo piano nascosta chissà dove; quindi, senza pensarci un attimo, tiri fuori la tua pistola calibro dodici e ti metti a sparare come un ossesso, facendoti strada tra i corpi. Chiaramente non sarà facile riuscire ad andare a dormire, ma con molto allenamento e un po' di fortuna, potresti anche farcela.

Perché questo titolo riscosse tanto successo in sala giochi? Ma è semplice: primo perché si potevano sforacchiare allegramente centinaia di orrendi zombie brutti quasi quanto Paolone, e in secondo luogo per la presenza di bivi, che permettevano di decidere se imboccare una strada anziché l'altra, a seconda del proprio stato d'animo. Era sufficiente infatti sparare nella direzione desiderata che tac, la storia e il tuo destino assumevano uno svolgimento completamente diverso.

In questa conversione per Saturn questi due elementi sono stati abilmente inseriti: gli zombie si spappano come polenta taragna contro il muro e i bivi si scelgono che è un piacere. Quello che invece sicuramente non è stato rispettato è lo stile grafico che, nonostante non fosse il top anche su coin-op, riusciva comunque a essere un piacere per gli occhi, piacere che in questa versione si è tramutato in indifferenza se non peggio; ma cosa ci voleva, dico io, dopotutto il gioco era programmato su Model 2, grafica che il Saturn (in teoria) riesce a reggere benissimo, e invece niente, e va beh, continuiamo a farci del male...

Le opzioni a disposizione non sono moltissime ma poteva andare decisamente peggio; dopotutto oltre alla versione arcade (che riproduce paro paro la versione da bar), avrai la possibilità di scegliere anche la versione Saturn, nella quale potrai selezionare il personaggio da utilizzare tra Rogan, G, Rogan 2 e G2; a parte i nomi molto originali, ognuno di questi ha caratteristiche differenti

di precisione, prontezza nel caricare e quantità di colpi contenibili in un solo caricatore; per il resto la versione Saturn è identica a quella arcade. E infine il Boss Mode, nel quale ti verrà richiesto di affrontare solo ed esclusivamente i boss di fine livello, questo nel caso che

tu sia il tipo che ama vantarsi con gli amici dicendo di aver battuto tutti i boss senza alcuna fatica e in poco tempo.
Oltre a questo potrai scegliere il numero di continue da utilizzare, settare i soliti parametri come sonoro musiche ecc., e ovviamente anche calibrare la precisione della tua pistola.
Ma come, non l'avevo ancora detto? Ma come ho fatto a tralasciare un dato tanto importante (anche se onestamente abbastanza scontato); questo THOTD permette di utilizzare la fantastica pistola per Saturn, quindi sempre per chi la possedesse, potrebbe provare a casa le grandi emozioni provate al bar, ma comodamente seduto sulla poltrona della cucina... ma non è bellissimo tutto questo? Mah, può darsi.
Come per tutti i giochi analoghi, la grande forza di questi prodotti sta nel gioco di squadra, quindi con un amico. In mancanza di questo, gran parte della giocabilità se ne va a remengo, lasciando al povero e solitario possessore del gioco uno sparatutto in soggettiva che non offre moltissimo; certo, la voglia di terminarlo rimane fino a quando non si è tirato giù l'ultimo mostro, e nella fattispecie la presenza dei bivi è sicuramente una marcia in più, ma dopo averlo finito non credo

proprio che avrai voglia di rispolverarlo per giocarci da solo.
Tecnicamente, come ho già anticipato, non è propriamente un capolavoro: l'unione delle texture è spesso calcolata male, così come risultano con pochi frame i vari zombie e le schifezze varie che ti verranno contro. La velocità con cui si svolge l'azione implica una profonda conoscenza di ciò che ti attende, quindi preparati ad affrontare gli stessi scenari numerose volte, prima di passarli indenne o quasi; ma questo, finché si ha la voglia di giocare, è sicuramente un dato che aggiunge longevità ad un gioco già di

per sé piuttosto lungo e articolato.
La possibilità di usare la pistola, come dico quasi sempre nelle recensioni di giochi questo genere, permette di avere infiniti livelli di difficoltà: facilissimo se si appoggia la pistola al vetro del televisore e molto ostico se si spara contro lo specchio del bagno, sperando di centrare la zona giorno in cui si trova il Saturn.
Chiudo facendo i miei più vivi complimenti al tipo che ha scritto il nome del gioco sul CD, è un metodo molto utile per evitare che si disperdano le copie dei gold disk; ma questo genio dell'umanità lo ha scritto sulla parte incisa... a momenti salta la recensione.

Raffaele Sogni

SATURN

GRAFICA	80
SONORO	84
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	92

Non si può dire che sia un irriducibile appassionato di questo genere di giochi, diciamo che mi divertono mediamente e che comunque riesco a giudicare con discreta obiettività. Proprio per questo, dopo aver visto decine di sparatutto analoghi, non me la sento di raccomandare senza riserve questo The House Of The Dead; anche se strutturalmente è molto ben concepito, infatti, la conversione risulta un po' troppo frettolosa per essere esente da forti critiche estetiche, specie da chi ha giocato molto alla versione da bar.
Certo, la console Sega non dispone di una grandissima quantità di prodotti di questo genere, quindi sicuramente gli appassionati dovrebbero prenderlo in considerazione ma, a meno che non possediate la pistola, pensateci molto a lungo prima di infilare la mano nei pantaloni... per tirare fuori il portafoglio.

NINTENDO 64

NINTENDO 64

CONSOLLE	L.	299.000
ACC. MEMORY CARD	L.	49.000
ACC. MEMORY CARD 1 MB	L.	59.000
ACC. JOYPAD ORIGIN.	L.	49.000
BIO FREAKS		TELEFONARE
BLAST CORP	L.	139.000
BOMBERMAN	L.	99.000
BOMBERMAN HERO	L.	179.000
CLAY FIGHTER 63 1/3	L.	149.000
DARK RIFT		DISPONIBILE
DIDDYS KONG RACING	L.	129.000
DOOM 64	L.	129.000
DUKE NUKEM 64		TELEFONARE
EXTREME G	L.	149.000
FIFA '98	L.	139.000
FIGHTER DESTINY	L.	169.000
FORSAKEN		PRENOTAZIONE
GEX 2	L.	179.000
GOLDEN EYE	L.	119.000
INT. SUPER STAR SOCCER 64	L.	149.000
JOHN MADDEN	L.	99.000
KILLER INSTICT	L.	159.000
YOSHI ISLAND		TELEFONARE
LAMBORGHINI A. C.	L.	149.000
LEGEND OF MISTICAL NINJA	L.	169.000
LEGEND OF ZELDA		TELEFONARE
LIVE POWERFUL PRO BASEBALL	L.	189.000
MARIO KART	L.	99.000
MISSIONE IMPOSSIBILE		TELEFONARE
MISTIF MAKERS		TELEFONARE
MK MYTOLOGIES SUB ZERO	L.	169.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L.	169.000
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	L.	139.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	L.	149.000
NBA IN THE ZONE 98		TELEFONARE
NBA PRO 98		TELEFONARE
OLIMPIC HOCKEY 98		TELFONARE
QUAKE	L.	169.000
STAR FOX	L.	159.000
STAR WARS + RUMBLE PACK	L.	159.000
SUPER MARIO 64	L.	99.000
TETRISPHERE	L.	109.000
TOP GEAR RALLY	L.	139.000
TUROK	L.	149.000
VOLANTE + PEDALI	L.	139.000
ULTYRA SOCCER		TELEFONARE
VIRTUAL CHESS	L.	139.000
WAVE RACER	L.	99.000
WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY	L.	139.000
WHEEL OF FORTUNE	L.	149.000
ZELDA		TELEFONARE

CENTRO SONY PLAYSTATION VIP

Ordinare è facile:
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓parli internet: E-MAIL: ADELG @ TIN.IT

Avete intenzione di aprire una nuova attività nel settore?
Contattateci al più presto.

PUNTO VENDITA: C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

Disponibili titoli
PC - CD ROM e GAME BOY

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO		OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L.	35.000
ACC JOYPAD SONY	L.	39.000
ACC LINK CABLE PAL	L.	29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L.	39.000
ACC MOUSE PAL	L.	59.000
ACC RGB SCART	L.	29.000
ACC RFU ADAPTOR	L.	45.000
ACTUA SOCCER 2	L.	89.000
ACTUA TENNIS	L.	92.000
AIR RACE	L.	89.000
ALIEN RESURECTION		TELEFONARE
ALUNDRA	L.	89.000
ARMOURED CORE		TELEFONARE
AUTO DESTRUCT	L.	89.000
AYRTON SENNA KART 2	L.	92.000
BATMAN E ROBIN	L.	89.000
BLAST RADIUS		TELEFONARE
BLOODY ROAR	L.	89.000
BROKEN SWORD 2	L.	92.000
BUBBLE BOBBLE 2		TELEFONARE
BUGGY		TELEFONARE
BUST A MOVE III	L.	89.000
INSCHEDO BLADE 2		TELEFONARE
CARMAGEDDON		TELEFONARE
CART WORLD SERIES		TELEFONARE
CASPER	L.	85.000
CHILL		TELEFONARE
COLONY WARS	L.	92.000
COOL BOARDERS 2	L.	89.000
CONSTRUCTOR	L.	92.000
CONTRA	L.	65.000
CRASH BANDICOOT 2	L.	92.000
CRIME KILLER	L.	89.000
CRITICAL DEPT		TELEFONARE
CROC		TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L.	79.000
DEATHTRAP DUNGEON		TELEFONARE
DIABLO		TELEFONARE
DISCWORLD 2	L.	89.000
DUKE NUKEM 3D		OFFERTISSIMA
FIFA '98	L.	89.000
FINAL FANTASY VII	L.	92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP		DISPONIBILE
FORMULA 1 '97		OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L.	89.000
FORSAKEN		TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO		TELEFONARE
G POLICE	L.	89.000
GRAN TURISMO		TELEFONARE
GRAN TOUR RACING		TELEFONARE
HERCULES	L.	89.000
INDIPENDENCE DAY	L.	79.000
JACK NICKLAUS		TELEFONARE
JET RIDER 2	L.	79.000
KICK OFF MANAGER '98		TELEFONARE
LUNATIK	L.	92.000
MAN IN BLACK		TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L.	89.000
MEDIEVIL		TELEFONARE
METAL GEAR SOLIND		TELEFONARE
MONKEY HERO		TELEFONARE
MOTO RACER	L.	59.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98		TELEFONARE
NEED FOR SPEED III	L.	89.000
NEWMAN HAAS		TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L.	79.000
NIGHTMARE CREATURES	L.	89.000
NINJA		TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L.	89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L.	92.000
ONE	L.	92.000
PANDEMONIUM	L.	79.000
PANDEMONIUM 2	L.	89.000
PAX CORPUS	L.	80.000
PERFECT ASSASSIN		OFFERTISSIMA
PITFALL 3D	L.	89.000
POINT BLACK X G CON	L.	75.000
POPULOS THE 3RD COMING		TELEFONARE
POWER PLAY HOCKEY '98	L.	79.000
POWER SOCCER 2		TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L.	79.000
RAGE RACER	L.	92.000
RASCAL	L.	89.000
RED ALLERT		OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L.	89.000
RIVEN	L.	97.000
ROAD RASH 3D		TELEFONARE
SAN FRANCISCO RUSH		PRENOTARE
SENIBLE SOCCER 2000	L.	92.000
SET RIDER	L.	75.000
SHADOW MASTER	L.	89.000
SIM CITY 2000	L.	65.000
SYNDACATE WARS	L.	69.000
SPAWN	L.	75.000
SPEC OPS		TELEFONARE
SPICE WORLD	L.	49.000
SOUL BLADE	L.	92.000
SUI KODEN	L.	79.000
SUPER PANG COLLECTIONS		TELEFONARE
STEEL REIGN		TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L.	89.000
STREET FIGHTER EX 30	L.	89.000
SUPER CROSS '98	L.	92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L.	59.000
TEST DRIVE 4		TELEFONARE
TEKKEN 2	L.	92.000
TEKKEN 3		TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT		TELEFONARE
THE LAST REPORT	L.	89.000
THE LOST WORLD	L.	89.000
THE NEED FOR SPEED III		TELEFONARE
THEME HOSPITAL		TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L.	149.000
TOCA TOURING CAR		OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L.	95.000
TOMMY MAKINEN RALLY	L.	92.000
VIPER		TELEFONARE
VMX RACING		DISPONIBILE
V-RALLY		OFFERTISSIMA
V. VOLLEY		TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L.	89.000
WARGAMES	L.	89.000
WORLD RALLY TOMMY MAKINEN		PRENOTARE
X-MEN US STREET FIGHTER		TELEFONARE
Z		TELEFONARE

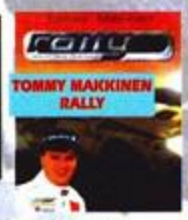
IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation

PLATINUM DA L. 42.000

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE -
TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI! TELEFONARE PER INFORMAZIONI

CONSOLLE a prezzi IMBATTIBILI - TELEFONARE



PRENOTARE
DISPONIBILE DALL'3 MAGGIO

OFFERTISSIME D'IMPORTAZIONE

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI USA E JAP

SUPEROFFERTA

SEGA SATURN

ACC SATURN CONSOLE		OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L.	59.000
ACC. JOYPAD	L.	49.000
BUST A MOVE 3		TELEFONARE
COMMAND & CONQUER	L.	89.000
CRIPT KILLER		TELEFONARE
CROC	L.	90.000
DARKLIGHT CONFLICT	L.	49.000
DEAD OR ALIVE (USA)	L.	119.000
DRAGON FORCE 2 (JAP)	L.	125.000
DUKE NUKEM 3D	L.	99.000
ENEMY ZERO		TELEFONARE
FIFA '96	L.	92.000
FIGHTING FORCE	L.	99.000
FORMULA KARTS	L.	89.000
GUN GRIFON II		TELEFONARE
HOUSE OF DEATH (USA)	L.	99.000
HOUSE OF DEATH + PISTOLA	L.	175.000
KING OF FIGHTER '97 (JAP)	L.	119.000
LAST BRONX	L.	89.000
MANX TT	L.	89.000
MARVEL SUPER HEROES		TELEFONARE
MICROMACHINE V3	L.	99.000
MOUSE OF THE DEAD		TELEFONARE
NASCAR '98	L.	89.000
NBA LIVE 98	L.	92.000
NFL QUOTERB. 98		TELEFONARE
PANDEMONIUM	L.	89.000
PANZER DRAGON RPG (USA)		TELEFONARE
PRO BASEBALL GREATEST NINE 98 (JAP)	L.	129.000
QUAKE	L.	99.000
RAYMAN	L.	69.000
RESIDENT EVIL	L.	88.000
SEGA TOURIN CAR	L.	105.000
SONIC R	L.	99.000
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	L.	135.000
VANDAL HEARTS		TELEFONARE
VIRTUA COP 2	L.	69.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L.	69.000
VIRTUAL RANCING	L.	59.000
WAR KRAFT 2	L.	89.000
WINTER HEAT (PAL)	L.	99.000
WIPE OUT 2097	L.	89.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L.	89.000
WORLD WIDE SOCCER 96	L.	OFFERTA
X-MEN	L.	59.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

ATTENZIONE: I GIOCHI CON IL SIMBOLO (S) VICINO SONO TITOLI NOVITÀ ANCHE PER IL SATURN.

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

INFOGRAMES

LUCKY LUKE

PLATFORM CARTOON

92

1 GIOCATORE

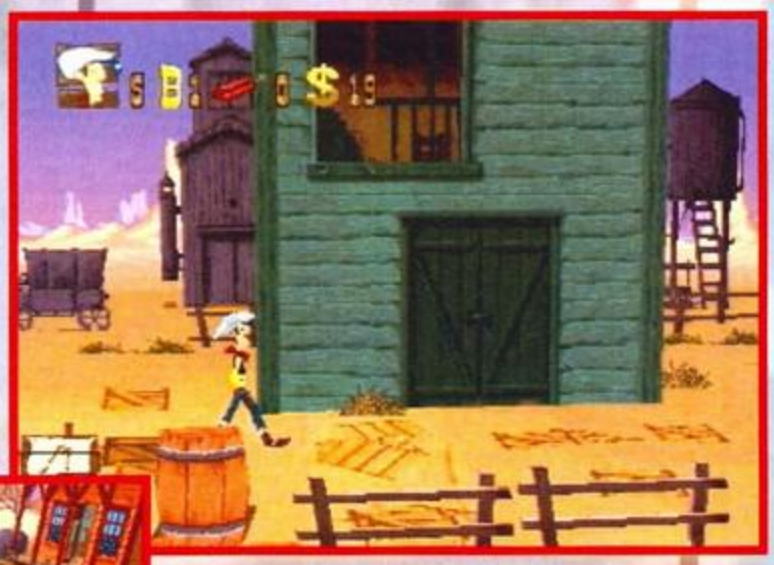
REVIEW

LUCKY LUKE

LUCKY LUKE NON È CERTAMENTE IL PRIMO ESEMPIO DI VIDEOGIOCO ISPIRATO A UNA FORTUNATA SERIE DI FUMETTI O CARTONI ANIMATI, TUTTAVIA L'ESPERIENZA INSEGNA CHE QUESTE CONVERSIONI, COSÌ COME I TENTATIVI DI UTILIZZARE FILM DI SUCCESSO COME SOGGETTI PER VIDEOGIOCHI, SPESSO SONO UNA GRANDE DELUSIONE: INFATTI SI PENSA DI RITROVARE QUALCOSA DI EMOZIONANTE PERCHÉ SI VIENE TRASCINATI DAL SOGGETTO, MA POI LA DINAMICA DEL GIOCO O PEGGIO, LA SUA REALIZZAZIONE, LASCIANO A DESIDERARE. CAPITA INFATTI CHE LE SOFTWARE HOUSE SPENDANO MOLTI SOLDI PER ASSICURARSI I DIRITTI DI UN PERSONAGGIO, E POI NON INVESTANO ABBASTANZA RISORSE PER LA CREAZIONE DI UN PRODOTTO DI SUCCESSO. LA INFOGRAMES NON HA COMMESSO QUESTO ERRORE, MA PER SAPERE SE IL GIOCO POTREBBE INTERESSARVI, RISPONDETE ALLE SEGUENTI SEMPLICI DOMANDE

Siete appassionati di platform, ma non siete maniaci del movimento tridimensionale a tutti i costi? Siete caduti in profonda crisi depressiva dopo avere terminato Abe Oddysee e pensate che questa crisi non vi passerà fino all'uscita del sequel? Vi piace l'ambientazione western e non vi siete persi un film di John Wayne? Il vostro regista preferito si chiama John Ford? O, più semplicemente, vi piacciono i fumetti di Lucky Luke? O ancora, vi interessano videogiochi di qualsiasi genere, purché belli e divertenti? Se avete risposto di sì ad almeno una di queste domande, allora Lucky Luke è il vostro prossimo gioco!

Cominciamo a descrivere l'aspetto più evidente del titolo, che forse farà storcere il naso ai cultori dei personaggi tridimensionali: la grafica sembra 2D, nel senso che l'effetto è quello di un classico cartone animato. Badate bene, non un cartone animato giapponese, ma un classico di Walt Disney. Storcete pure il naso (il vostro oppure quello di vostra zia) finché volete, ma a mio avviso la grafica è uno dei punti di forza del gioco, poiché è semplicemente bella, e d'altra parte a quali altri requisiti dovrebbe rispondere? Non è, almeno all'apparenza, troppo sofisticata, non tradisce le centinaia di poligoni che vengono disegnati per ogni frame video, e i movimenti di Lucky Luke e degli altri personaggi del gioco non sono certamente il massimo che ci si possa aspettare dalla Playstation, almeno se cercate la raffinatezza tecnologica, ma a me piacciono un sacco e l'effetto risultante è degno di nota. Gli appassionati di Abe Oddysee capiscono sicuramente cosa intendo dire: badate bene, LL non ha nulla a che vedere con lo schiavo verdognolo che cerca di liberare i suoi compagni, ma l'idea di fare un gioco apparentemente 2D sfruttando le caratteristiche di una macchina come Playstation è la stessa, e il risultato è altrettanto buono. Non aspettatevi quindi movimenti di tipo "Croc" o "Crash Bandicoot", ma neppure effetti di qualità inferiore; aspettatevi invece uno splendido cartone animato. Peraltro, anche i fondali del gioco sono solo apparentemente 2D, in realtà dopo un'osservazione più attenta ci si accorge che sono studiati con molta attenzione e di fatto sono tridimensionali.



Il gioco è un vero adventure-platform con tutte le caratteristiche del caso, ovvero varietà di azione e di scenari. Luke si muove in modo del tutto tradizionale e bidimensionale in una cittadina dell'Arizona (con tanto di Mountain Valley alle spalle). Il nostro pistolero solitamente affronta i cattivi con la colt, ma talvolta usa anche i pugni con un effetto vagamente da picchiaduro, inoltre cavalca il suo inseparabile cavallo bianco e si cimenta in gare di vario tipo, sempre invariabilmente dal sapore western.

La colt è dotata di colpi infiniti e si utilizza in modo molto fumettistico: spesso non si deve colpire direttamente l'avversario, ma si deve fare rimbalzare la pallottola contro qualche oggetto, oppure si deve sparare su una corda che mantiene un carico sospeso, per farlo cadere sopra al nemico o per distruggere un ostacolo. Accorgimenti di questo tipo abbondano e sono piuttosto divertenti. Luke può anche raccogliere dei candelotti di dinamite che si trovano più o meno nascosti lungo il percorso e può (anzi deve) utilizzarli per farsi strada. Come ormai è consuetudine nei giochi di avventura, c'è un indicatore di livello vitale che decresce ogniqualvolta si viene colpiti. Quando questo indicatore giunge a zero, Luke perde una vita delle tre disponibili all'inizio. E' possibile guadagnare una vita trovando una delle lettere B occultate in qualche capannone abbandonato.

Un appunto negativo che dobbiamo fare al gioco è dovuto al fatto che il percorso da seguire è sempre obbligato, il che significa che se un ostacolo si rivela essere insormontabile, allora si rischia di rimanere bloccati e di perdere la pazienza. All'inizio non è un problema, poiché in poco tempo si può ripercorrere tutto il percorso alla ricerca dell'indizio mancante, ma in seguito questa caratteristica del gioco può causare sconforto (se siete tipi tranquilli) o ira funesta con attacco violento e distruttivo al CD (se siete nervosetti). Il percorso comunque è disseminato di "checkpoint" dai

quali si riparte ogniqualvolta si perde una vita. E' inoltre possibile ottenere delle password per iniziare il gioco a un livello più avanzato, ma non è possibile utilizzare la memory card per salvare la propria posizione. La caratteristica che mi piace di meno è il fatto che Luke si può muovere solo lungo direzioni stabilite: solitamente a destra o a sinistra e talvolta (per entrare da qualche parte o per salire una scala) ci si può muovere in su o in giù. Pur avendo una grafica 3d-finta-2d, si potevano almeno permettere al protagonista movimenti un poco più liberi.
Non è neppure possibile utilizzare il joystick analogico, il che riflette il fatto che i movimenti di Luke sono rigorosamente orizzontali oppure verticali, salti a parte naturalmente. Anche gli spari sono troppo vincolati: infatti si può sparare solo in otto direzioni, il che è piuttosto brutto da vedere (il braccio si muove a scatti dalle posizioni verticali alle posizioni diagonali) e a causa di questo fatto prendere la mira è solitamente abbastanza facile.
Cosa possiamo dire della qualità della sfida? Sicuramente chi ama cimentarsi in passaggi difficili e superare ostacoli apparentemente insormontabili troverà pane per i propri denti, e soprattutto non avrà modo di annoiarsi. I passaggi e gli ostacoli sono abbastanza variati, all'inizio è molto facile trovare il modo di scavalcarli, ma ben presto occorre aguzzare l'ingegno.
E il sonoro? Anche questo non è certamente sconvolgente per chi è abituato a Playstation, tuttavia la musichetta che accompagna il gioco non potrebbe essere più azzeccata: è gradevole, simpatica e sicuramente in tema con il gioco. Se volete, ricorda un po' gli spaghetti western. Gli effetti sonori sono pure adeguati, anche qui nulla di spettacolare.
Lucky Luke non è certamente una novità sconvolgente, né dispone di una grafica spettacolare o di idee di gioco rivoluzionarie. Ma un uso esasperato della tecnologia e la ricerca ossessiva dell'originalità non sono tutto, e Lucky Luke è veramente un gioco bello e divertente. Ma passiamo alla tabella e al giudizio definitivo...

Jojo

PLAYSTATION

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	92

Un cartone animato-platform-adventure che non mancherà di incollarvi davanti alla PSX. Non so dirvi se Lucky Luke mi è piaciuto di più per la grafica simpatica e accattivante o per la dinamica del gioco vera e propria. Posso però affermare che mi sono veramente divertito a provare il gioco e che sono convinto che vi divertirete anche voi.

PlayStation ™

BOMBA·98™

SCENDI IN CAMPO DA PROTAGONISTA!

UN GRANDE GIOCO, FACILE, DIVERTENTE E PARLA ITALIANO!!!

VESTI I COLORI DELLA NAZIONALE NEL MATCH PIU' EMOZIONANTE DELL'ANNO

Vinci 5 Cellulari ERICSSON + 5 Vivavoce Portatili

AUT. MIN. RICH. - SCAD. 21/01/99

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

BMG

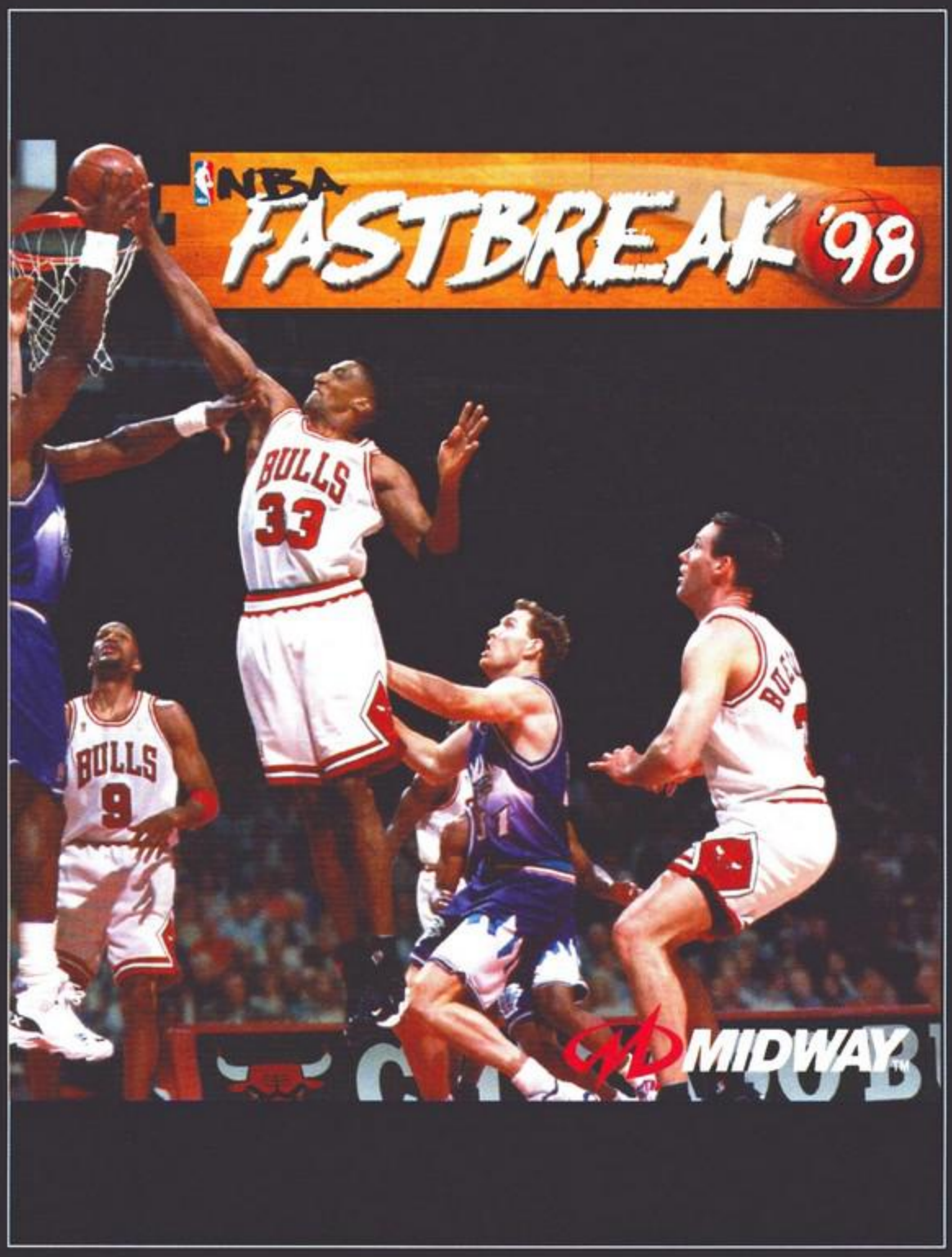
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

www.bmginteractive.com

Z-AXIS

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

ECCEZIONALE NOVITA'



MIDWAY

PlayStation

Il Campionato Professionistico Americano non è mai stato così vicino!
Con NBA Fastbreak 98 potrai emulare le gesta dei tuoi campioni preferiti...

- **Tutti gli attuali giocatori dell'NBA con i loro caratteristici movimenti**
- **Giocabilità rivoluzionaria e grande realismo grazie alla tecnica del motion capture**
- **Goditi il gioco da 11 angolazioni diverse dalla telecamera.**
- **Esamina le azioni con l'opzione replay istantaneo con telecamera regolabile**
- **Sono supportati fino a 8 giocatori in contemporanea con l'opzione multiplayer**
- **Crea il tuo giocatore e guidalo alla scalata, al successo, da matricola ad All Star**
- **Grande intelligenza artificiale**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari

SONY

TOTAL NBA '98

BASKET STELLARE

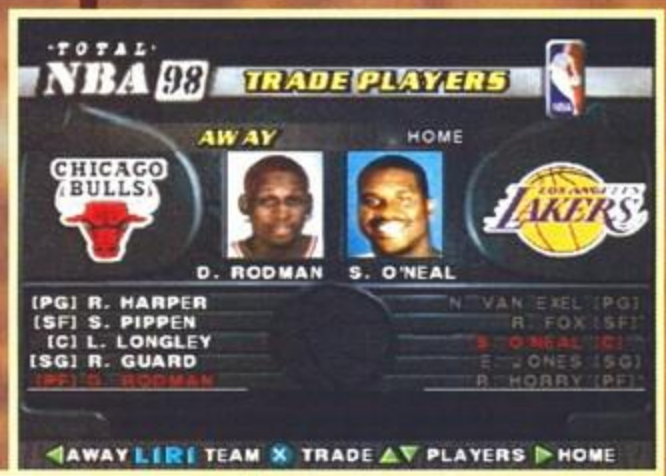
95

GIOCATORI 1-8

TOTAL NBA 98

DI SOLITO DICONO CHE LA PRIMA IMPRESSIONE È QUELLA CHE CONTA NON È SEMPRE COSÌ, E A ME È CAPITATO PROPRIO CON QUESTO TITOLO.

Quando mi è stata proposta la recensione di questo gioco, la prima cosa che ho fatto è stata andare a recuperare la versione precedente e rimettermici a giocare un pochino per valutare meglio questa. Forse non è stata una bellissima idea. Infatti caricato il gioco, dopo aver apprezzato la bella presentazione, sono rimasto un po' sconcertato; i menu mi sembravano bruttissimi e molto poco funzionali e, durante le prime partite, mi sembrava che il gioco fosse una mezza schifezza.

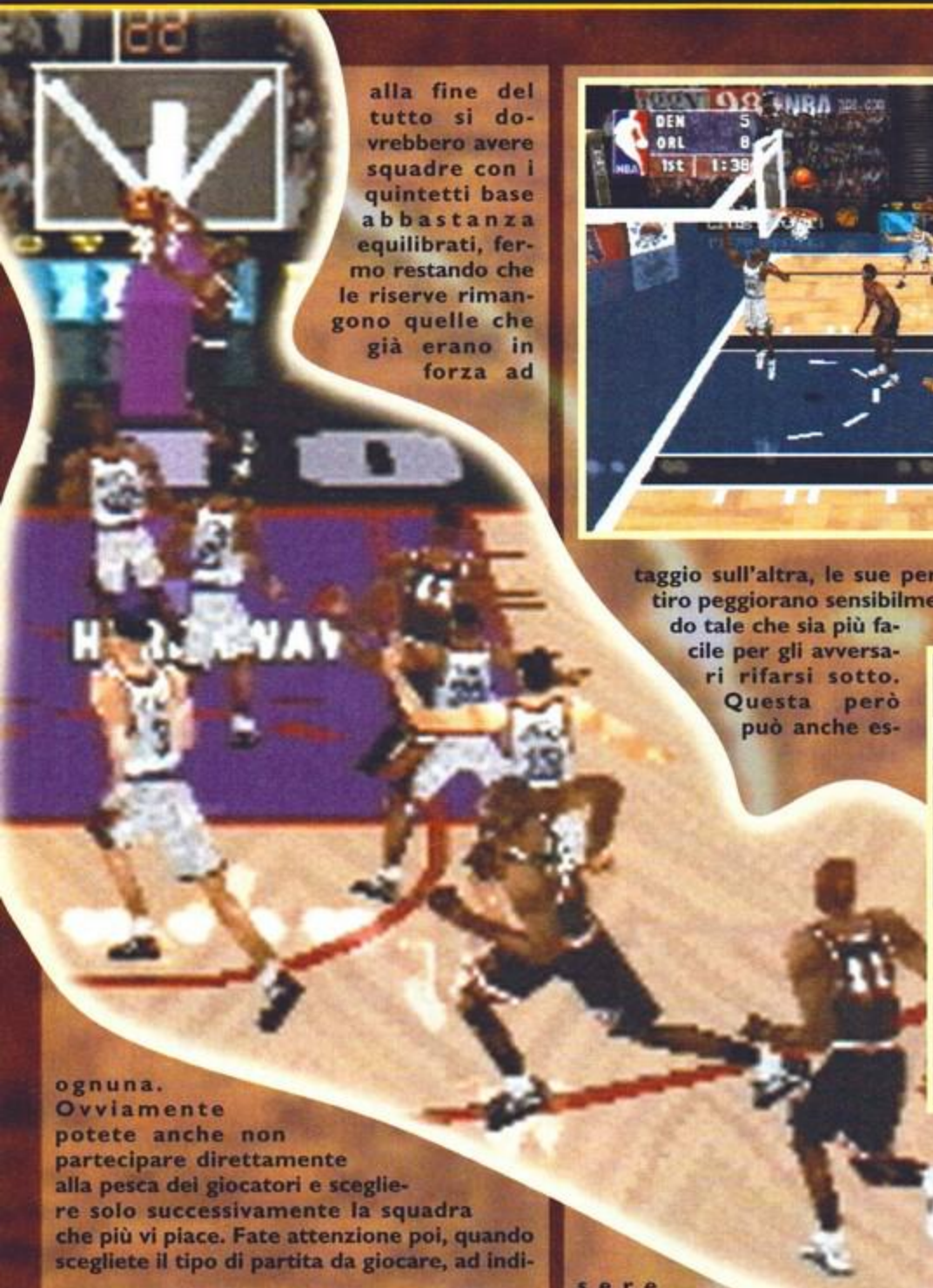


professionismo. L'ordine in cui questa scelta avviene rispecchia la classifica finale del campionato precedente, quindi al primo giro spetta alla squadra peggiore della lega scegliere per prima e così via tutti gli altri team fino ad arrivare ai campioni in carica; nei giri successivi l'ordine di scelta viene invertito ogni volta. Questo sistema viene usato nel gioco per "shakerare" i quintetti base delle squadre; voi scegliete la vostra squadra,

Confermo che i menu non sono proprio il massimo della vita (ma non sono nemmeno da buttare) invece il gioco è molto meglio di quanto non sembrasse in principio, ma andiamo con ordine.

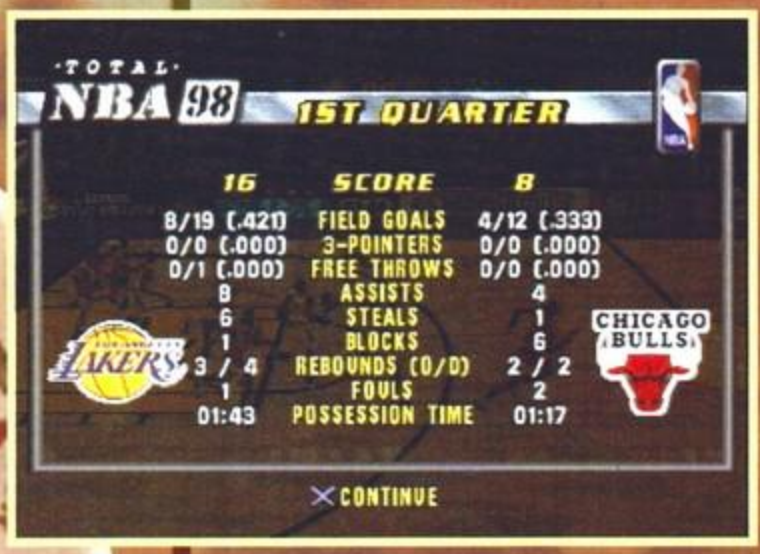
Cominciamo col dire che in questa nuova edizione oltre a tutto quello che c'era sulla versione precedente è stata aggiunta l'opzione DRAFT molto interessante (soprattutto per i maniaci). Come gli esperti di basket stelle e strisce sicuramente sapranno (ma noi lo spieghiamo per quelli che non lo sanno), il draft è il momento in cui le squadre NBA "pescano" i giocatori che dalle università passano al

il computer genera un ordine di scelta random e quindi si inizia a pescare i giocatori:

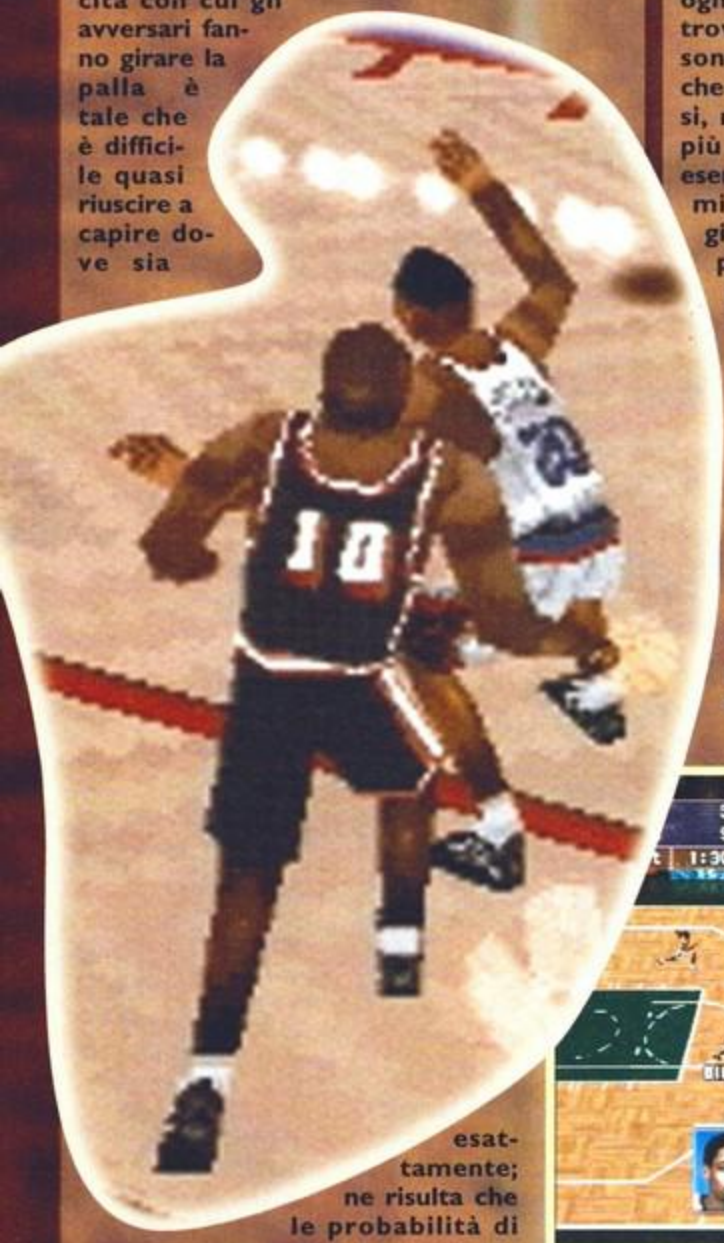


alla fine del tutto si dovrebbero avere squadre con i quintetti base abbastanza equilibrati, fermo restando che le riserve rimangono quelle che già erano in forza ad ognuna. Ovviamente potete anche non partecipare direttamente alla pesca dei giocatori e scegliere solo successivamente la squadra che più vi piace. Fate attenzione poi, quando scegliete il tipo di partita da giocare, ad indicare quali roster volete utilizzare: cioè se volete quelli originali, quelli eventualmente modificati con gli scambi o quelli generati con il draft. Un'altra novità (interessante anche questa) a livello di opzioni è contenuta nel menu Game Options ed è il CLOSE SCORE. Attivandola il risultato è che, se una delle due squadre prende troppo vantaggio sull'altra, le sue percentuali di tiro peggiorano sensibilmente, in modo tale che sia più facile per gli avversari rifarsi sotto. Questa però può anche essere un'arma a doppio taglio, infatti provate un po' ad immaginarvi come ci si sente a perdere, magari all'ultimo secondo, dopo aver dominato per più di metà incontro ed essersi improvvisamente ritrovati in squadra giocatori che, avendo anche cominciato con 10 canestri consecutivi, non ne mettono più neanche uno. Per il resto ritroviamo tutte le opzioni del predecessore con le solite notevoli quantità di schermate statistiche e le foto di tutti i protagonisti (questa volta l'unico che manca è, manco a dirlo, "air" Jordan).

Parliamo adesso del gioco vero e proprio: diciamo subito che bisogna prenderci un po' la mano perché la maggiore velocità, rispetto alla versione precedente, porta inizialmente notevoli difficoltà anche ai livelli più facili, ma una volta presa confidenza il divertimento è assicurato. Sempre facendo il confronto con la versione 97, devo dire che più che esserne uno sviluppo questa ne è quasi una diversa interpretazione. Mi spiego meglio: come già detto la velocità è aumentata, è più facile (forse troppo) riuscire a cacciare la palla in gola agli avversari con dei mitici stopponi, è più difficile invece rubare palla dalle mani degli avversari (e questo è un bene), i falli degli avversari sono più frequenti e quindi ci ritroverà più spesso ai tiri liberi (addirittura nei finali punto a punto gli avversari ricorrono al fallo sistematico per fermare il cronometro prima possibile e anche le uscite per raggiunto limite di falli non sono rarissime), è più difficile riuscire a con-



quistare i rimbalzi ma è più facile fare dei tap-in (a volte anche molto spettacolari). L'unica cosa che mi lascia un po' perplesso è che, giocando contro le squadre più forti ed ai livelli più difficili, quando ci si trova a dover difendere, la velocità con cui gli avversari fanno girare la palla è tale che è difficile quasi riuscire a capire dove sia esattamente; ne risulta che le probabilità di non subire canestro sono decisamente molto poche (non sempre infatti si riesce a recuperare palla dopo le stoppate e, come già detto, i rimbalzi sono spesso appannaggio degli avversari). Ne risulta quindi che, giocando intere stagioni, andando a guardare le varie classifiche statistiche avremo la nostra squadra che avrà presumibilmente una media-rimbalzi nettamente inferiore a tutti gli altri team (nel mio caso circa metà della penultima classificata) e un vantaggio spropositato nella classifica delle stoppate (io ho raggiunto il triplo delle stoppate dei più vicini inseguitori). A livello di gioco in ogni caso le cose migliori trovate in Total NBA '97 sono rimaste, e sono anche migliorate in alcuni casi, mentre le novità sono più che interessanti: per esempio chiamare gli schemi (sia offensivi che difensivi) durante il gioco è diventato più facile (non si deve più ciclare tra le varie possibilità, ma si possono scegliere direttamente), è possibile scegliere per ogni singolo giocatore una difesa più o meno aggressiva, sono stati aggiunti movimenti magari poco utili ma molto spettacolari (giocatori che guardano da una parte e passano dall'altra, passaggi dietro la schiena, nuove schiacciate, eccetera). Una cosa che non mi convince del tutto è che, anche in questa versione, è possibile cambiare tutti i parametri di gioco (livello di difficoltà compreso) nel corso dei singoli incontri. Vi ritrovate il vostro giocatore più carismatico stanco morto? Nessun problema, basta scegliere la giusta opzione e tornerà fresco come una rosa! Il vostro centro ha raggiunto i 5 falli e con il prossimo rischia di uscire dal campo? Non preoccupatevi, basta togliere i falli dal gioco oppure aumentare il limite e il gioco è fatto! Altra cosa che continua a non piacermi è la scelta di visuali proposta: praticamente, a parte quella di default, le altre sono quasi inutilizzabili visto che o sono troppo distanti o qualche volta perdono il centro dell'azione o ancora fanno venire il mal di mare (almeno nel mio caso la Action Camera fa questo effetto). In definitiva un gioco molto bello, degno erede di quello che l'ha preceduto, pur con qualche comprensibile difetto che comunque non toglie divertimento. Sicuramente da consigliare agli amanti di questo sport e agli sportivi da sedia in genere, anche se hanno il fisico da giocatori di bocce!



PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	94
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	94

Se i programmatori fossero riusciti a togliere i piccoli difetti che gli sono rimasti probabilmente questo sarebbe potuto diventare il più bel videogioco sportivo della storia, così com'è fa comunque la sua ottima figura dimostrando una volta di più (anche se forse non c'era bisogno) che con un po' di impegno si possono creare giochi con IA molto sofisticata senza avere bisogno di sistemi troppo potenti. I piccoli appunti che si possono fare a questo gioco in ogni caso possono essere tranquillamente lasciati da parte di fronte alle enormi qualità. Consigliato soprattutto a chi ha perso la versione precedente.

Manuel Auletta

SULLE STRADE DI LOS ANGELES
C'È UNA SOLA LEGGE....

LA LEGGE DELLE BANDE

MANUALE
IN ITALIANO

PlayStation

THQ
INC

Combatti per la sopravvivenza con la tua banda di 16 warriors.
Ognuno con le sue mosse speciali e le sue tecniche di lotta preferite:
karate, jujitsu, kung fu, wrestling, taekwondo.
Da Malibu Beach a Chinatown, in 12 arene spettacolari,
a ritmo del rock delle nuove band di Los Angeles,
incalza la lotta per la sopravvivenza.
La lotta più veloce in 3D mai vista su PlayStation.

3D
PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET S.R.L. - via Dei Platani, 7 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 02/4473949 (r.a.) - Fax 02/45101548 - E-Mail 3d.planet@netitalia.it

MYSTICAL NINJA

KONAMI

AVVENTURA-PIATTAFORME

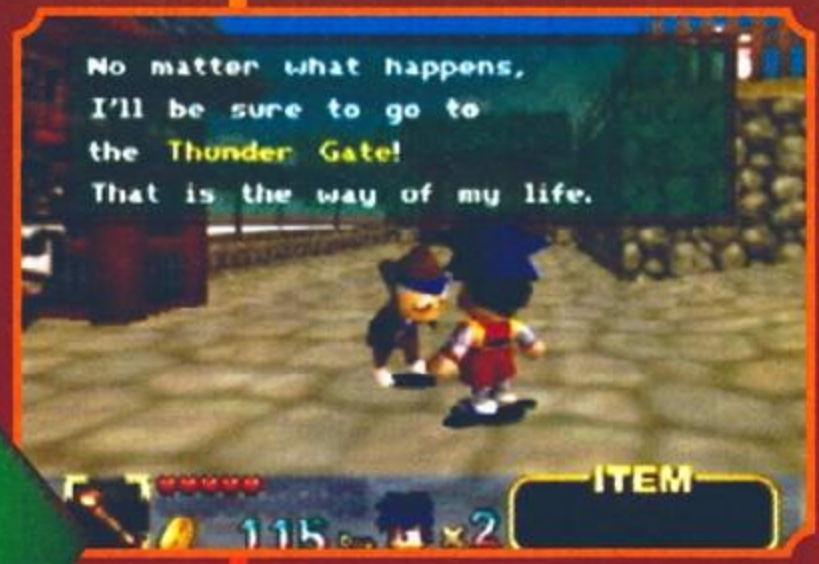
87

1 GIOCATORE

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

VOLETE FARVI RAPIDAMENTE UN'IDEA DI MYSTICAL NINJA? UNITE UN TERZO DI SUPER MARIO 64, UN TERZO DI INDEPENDENCE DAY E UN TERZO DI ATLAS UFO ROBOT, MESCOLATE CON CURA (CI VUOLE UN CUCCHIAIO SPECIALE PER MESCOLARE UN VIDEOGIOCO CON UN FILM E UN CARTONE ANIMATO), AGGIUNGETE UNA SPRUZZATINA DI KILLER INSTINCT, GIUSTO PER DARE UN PO' PIÙ DI SAPORE, LASCIATE CUOCERE A FUOCO LENTO PER QUALCHE MESE NEL FORNO KONAMI

Il gioco appartiene chiaramente alla categoria Giappo-Platform-Adventure, e in effetti il movimento dei protagonisti è molto, molto simile al movimento del mitico Mario. E l'analogia con l'idraulico più giocato della storia non finisce certo qui, infatti molte idee di Mystical Ninja sono state prese a prestito da Mario 64; tanto per dirne una, il castello è disseminato di porte dotate di serratura che richiedono una chiave per essere aperte. Già starete pensando "E allora? Tutti i giochi di avventura richiedono chiavi in certi punti!" e avreste ragione a obiettare, se non fosse che l'aspetto delle porte, delle serrature e delle chiavi è praticamente lo stesso delle porte del castello di Mario 64. D'altra parte l'idea stessa di esplorare un castello non mi giunge proprio nuova., anche se in realtà parte dell'avventura si svolge al di fuori dello stesso. C'è anche da sottolineare che i nostri

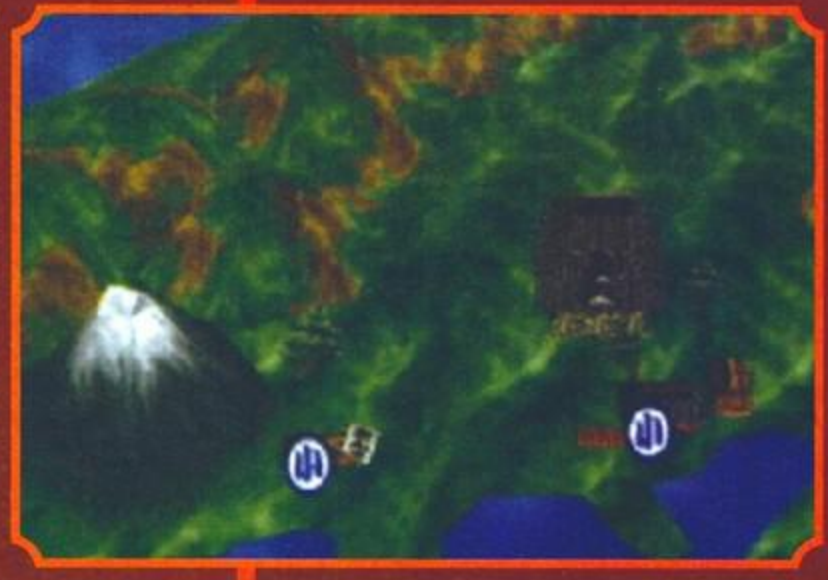


eroici ninja sono un poco più violenti del simpatico baffone, e si servono di strumenti meno delicati di pugni e calci per eliminare i loro nemici, ma d'altra parte vi avevo annunciato che per completare la ricetta del gioco era necessaria una spruzzata di Killer Instinct. Solo una spruzzata però. Non che il prodotto abbia alcunché a che fare con i picchiaduro, ma il gusto del combattimento è certamente più accentuato di quanto non sia in veri platform come Mario, Croc o Sonic, tanto per svariare tra le console.

Che ci voglia un terzo di Atlas Ufo Robot (sostituite pure il vostro eroe giapponese preferito, purché sia dotato di robot in grado di combattere invasori alieni), è evidente dall'aspetto grafico del gioco: in puro stile da "cartone animato giapponese". Non è solo il tema trattato, né l'aspetto dei protagonisti o la presenza di combattimenti

tra robot tipica delle fortunate serie televisive, ma proprio tutto l'insieme, a cominciare dalla presentazione del gioco, con tanto di marcia a ritmo serrato in giapponese stretto (mi è sembrato vagamente di riconoscere l'accento di Sapporo, ma forse c'è una leggera influenza di Osaka) con sottotitoli in inglese. Niente da dire sul sonoro, solita impeccabile qualità CD, casomai il testo può fare un po' sorridere, e inoltre i sottotitoli non sono certamente degni della grafica dell'N64, ma sono stati appiccicati lì solo per fare capire a chi non abbia ancora terminato il corso decennale di giapponese l'importante (sic!) messaggio. La presentazione ci offre anche una panoramica degli eroi dell'avventura e della città ai piedi del monte Fuji, dove l'azione si svolge.

Ma vediamo cosa turba la vita dei nostri eroi. La vita trascorre tranquilla in città, quando il cielo è oscurato da una gigantesca astronave (vi avevo avvertito che qualche idea è stata presa a prestito da Independence Day). A bordo dell'astronave si trovano i cattivi alieni che vogliono invadere la Terra per prenderne possesso, sotto il comando di Mistery Man e Mistery Woman. Certo, l'aspetto degli invasori è vagamente umano e non insettoso come nel sopraccitato film, ma vedete che le analogie non sono certo poche. L'astronave si dirige verso il castello, e in men che non si dica il centro di potere del paese è sotto il controllo degli invasori. Ma non tutto è perduto: Goemon ed Ebisumaru, due giovani ninja il cui sentimento per la patria è sempre molto vivo, decidono di prendere in mano la situazione e di combattere il nemico. Nel corso dell'avven-

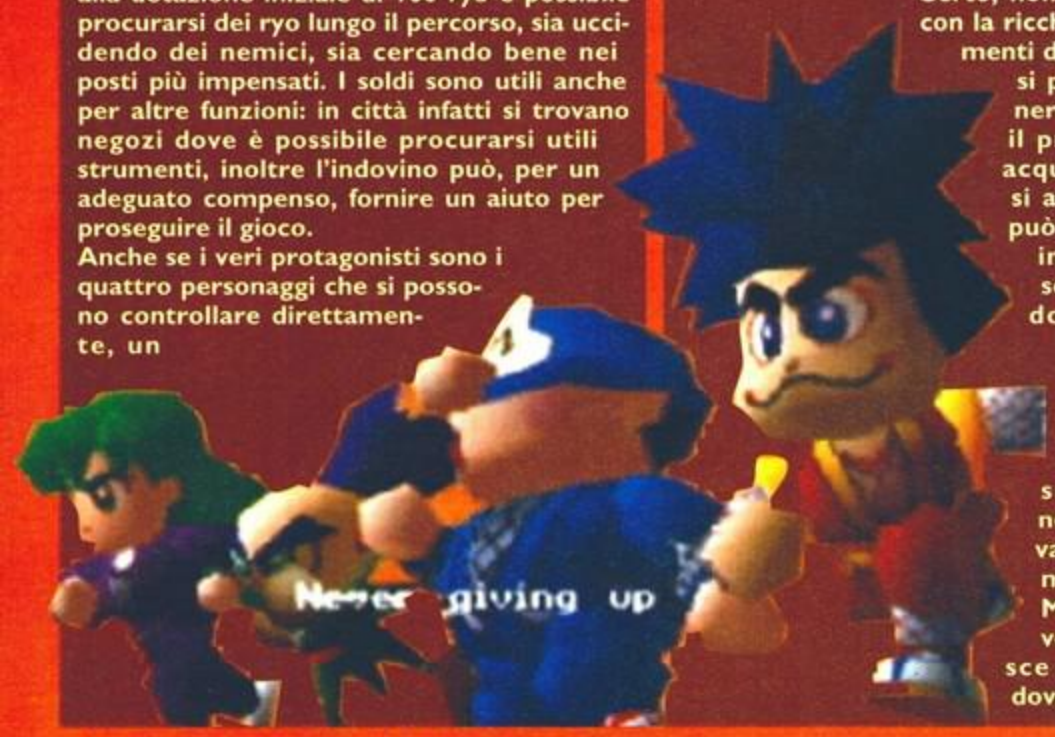


PAT GARRET

Un paio di punti, questo è tutto quello che aggiungerei al punteggio globale di questo bel gioco. La ragione è molto semplice: io, che sono un neofita di questo genere, mi sono divertito come un bambino a giocare a Mystical Ninja. Sarà perché Ebisumaru mi ha fatto sbellicare dalle risate, sarà perché il gioco è effettivamente abbastanza facile e anche io sono riuscito a fare progressi notevoli, ma questo platform-adventure ha tolto spazio nel mio esiguo parco-tempo libero addirittura a Starcraft (che è invece il mio genere di esperienza videoludica). Certo i paragoni con Mario 64 si sprecano e Mystical Ninja li perde tutti (forse la battaglia è incerta sul sonoro), ma non scordiamoci cosa rappresenta Mario 64, un gioco mitico che è destinato ad essere usato come pietra di paragone per almeno un paio d'anni da oggi. In poche parole: se cercate un'alternativa (magari più semplice) a Mario 64 e Yoshi's Story, buttatevi su questo Mystical Ninja!

tura Goemon ed Ebisumaru possono essere affiancati da altri due prodi guerrieri, ma per ottenere il loro aiuto devono sudare un po' e comunque all'inizio sono soli. Da queste parole starete pensando che l'avventura sia a più persone: in realtà non si vede mai più di un personaggio, ma con uno dei tasti C si può scegliere quale utilizzare volta per volta. Ogni personaggio ovviamente ha diverse caratteristiche e può utilizzare differenti oggetti o armi. All'inizio la dotazione di armi è molto ridotta, ma è possibile trovare armi e oggetti vari durante il percorso. Come in ogni adventure che si rispetti, il protagonista possiede dei punti ferita, che si riducono ogni volta che si viene colpiti da un nemico. E' possibile ripristinarli raccogliendo certi oggetti che appaiono talvolta uccidendo dei nemici, altrimenti si possono recuperare recandosi alla locanda e mangiando. E' anche possibile aumentare il numero complessivo dei punti ferita, ma non vi dico come per non rovinarvi la sorpresa. Per potere mangiare è necessario essere in grado di pagare: la moneta corrente è il ryo. Oltre alla dotazione iniziale di 100 ryo è possibile procurarsi dei ryo lungo il percorso, sia uccidendo dei nemici, sia cercando bene nei posti più impensati. I soldi sono utili anche per altre funzioni: in città infatti si trovano negozi dove è possibile procurarsi utili strumenti, inoltre l'indovino può, per un adeguato compenso, fornire un aiuto per proseguire il gioco.
Anche se i veri protagonisti sono i quattro personaggi che si possono controllare direttamente, un ruolo importante è giocato dai vari, numerosi abitanti della città. In particolare posizionandosi davanti a essi e premendo il tasto B è possibile parlare con loro. Per ogni personaggio c'è un discorso fissato, ma spesso vi è offerta la possibilità di replicare scegliendo tra due o tre possibili risposte. Ogni conversazione si svolge per iscritto, ma in inglese, e poiché interrogare i vari cittadini è necessario per proseguire il gioco, non è certamente facile proseguire se non si ha una discreta conoscenza della lingua di Oltremanica. Talvolta si possono ottenere preziose informazioni leggendo i cartelli disseminati lungo il percorso (altro prestito da Mario 64). Raggiungendo posti particolari inoltre è possibile salvare la posizione di gioco.

Che dire complessivamente di Mystical Ninja? L'animazione è piuttosto buona, certo non fa gridare al miracolo, ma i movimenti sono molto fluidi, e i vari scenari, seppure non particolarmente sofisticati, sono ben disegnati. Certo, non c'è paragone con la ricchezza di movimenti di Mario, e non si può non rimanere delusi dopo il primo tuffo in acqua, quando ci si accorge che si può nuotare solo in superficie e solo in un modo. Anche la scelta dell'inquadratura talvolta non è felicissima, e soprattutto non è possibile variarla a piacimento come in Mario 64 e talvolta non si riesce a guardare dove si vorrebbe.



Un punto molto a sfavore, anche se tutto sommato secondario, è la raffigurazione dei dialoghi: una banale scritta nella parte bassa dello schermo in puro stile Commodore 64. Anche il sonoro è piuttosto semplice, ma comunque gradevole. Per quanto riguarda la giocabilità bisogna distinguere tra gli aspetti platform e quelli adventure. Le difficoltà derivanti dal superamento di ostacoli o nemici non sono certamente insormontabili, né particolarmente divertenti, mentre le difficoltà "adventure", ossia la ricerca degli oggetti e della strada da seguire è certamente più interessante. Un aspetto gradevole del gioco può essere certamente il fatto che le azioni da intraprendere per proseguire sono piuttosto varie, dalla tipica azione "platform" all'attenta osservazione dei particolari per trovare i necessari oggetti o informazioni, ai combattimenti. Il rischio però è che per accontentare tutti non si accontenti nessuno, infatti gli appassionati di platform come il sottoscritto lo trovano sicuramente poco impegnativo, e così probabilmente gli appassionati di adventure. Quanto ai combattimenti, non sono certamente la parte più interessante del gioco. A chi può allora interessare Mystical Ninja? Probabilmente a neofiti del genere platform-adventure che desiderano un gioco complessivamente ben fatto, non troppo difficile. E ovviamente il gioco piacerà agli appassionati di cartoni animati giapponesi.

Jojo

NINTENDO 64

GRAFICA	85
SONORO	87
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	85

C'era davvero bisogno di un gioco come Mystical Ninja per migliorare lo (scarso) parco giochi del 64? Se avete già Mario 64, MN vi sembrerà veramente poca cosa. Se invece avete non lo avete, allora vuol dire che i platform vi disgustano, e allora potete lasciate perdere anche MN.

REVIEW

CAPCOM

SUPER PANG COLLECTION

PUZZLE SPARAPALLE

84

GIOCATORI 1/2

NON VORREI SEMBRARVI TROPPO BACCHETTONE, MA A ME UN TIZIO CHE VA IN GIRO PER IL MONDO A SPARARE A DELLE PALLE COLORATE MI FA MOLTO MINORATO MENTALE...

E anche questa volta ci troviamo a dover parlare di una vecchia gloria delle sale giochi (o più probabilmente dei baretti di paese, del circolo dell'oratorio e di tutti quei posti dove compaiono i nostri cari "giochini" da bar...) che, in un modo o nell'altro, hanno fatto la storia del videogame moderno. Qualcuno di voi potrà pensare "Ma come? Non bastava la Namco che continua imperterrita a sfornare i suoi Museum? Io voglio giochi nuovi e freschi!". Beh ragazzi, dal mio punto di vista avete ragione, ma chi sono io per discutere le scelte delle SH?

Probabilmente finché qualcuno continuerà a comprare queste riesumazioni più o meno rifinite noi non potremo fare altro che beccarci CD come quello che vado a illustrarvi...

Per coloro che non ricordano la saga di Pang eccovi una piccola cronografia. Correva l'anno 1989 quando il primo cabinato di Pang faceva la sua comparsa in una sala giochi del Giappone (con il nome alquanto bizzarro di Pomping World, la stessa dicitura riportata in questa Collection). Il gioco prese subito piede non tanto per la grafica, curata ma per nulla eccezionale, quanto per la sfida che rappresentavano gli oltre 70 livelli e soprattutto per la struttura di gioco frenetica e divertente. Le regole erano semplicissime: in ogni livello una o più bolle rimbalzavano all'impazzata da una parte all'altra dello schermo e il nostro eroe, armato di tutto punto, doveva far "scoppiare" i palloni senza farsi colpire. Purtroppo queste bolle avevano lo stesso vizio degli ammassi rocciosi di un altro grande gioco del passato (presente

Asteroids?), e cioè tendevano a dividersi in altre bolle più piccole, rendendo così sempre più ardua la soluzione del livello.
Anche se potrà sembrarvi semplice e poco vario, all'epoca un gioco come Pang fece il suo piccolo successo, tanto da spingere i responsabili della Capcom a studiare, a un solo anno dall'uscita, un seguito che riprendesse i punti di forza dell'originale, ma che introducesse qualche elemento di novità. E così fecero: Pang 2 uscì infatti nel 1990 e comprendeva due differenti modalità di gioco: la versione normale, e una specie di gara di resistenza nella quale si continuava a giocare senza una sosta tra un livello e il successivo. Per incasinare ancora un po' le cose venne anche aggiunta un nuovo tipo di "palla" e più precisamente l'esagono, una cosa completamente slegata dalla legge di gravità, e altri bonus e armi.
A cinque anni di distanza (e cioè nel 1995 se la matematica non è un opinione) dall'accoppiata Pang e consorte, comparve poi Pang 3 nel quale, oltre a quanto già proposto nei primi titoli veniva implementata anche una scelta del personaggio da interpretare e altre amenità varie.
Ora, a qualcuno potrebbe venire un più che legittimo sospetto: ma perché il caro buon NKZ vi subissa di informazioni sulla dinastia Pang (sembrano quelli delle ceramiche!), senza menzionare mai il soggetto di questo articolo, e cioè il tanto decantato Super Pang Collection? Si è completamente bevuto il cervello oppure non c'è nulla da dire? A malincuore vi devo ammettere che purtroppo si tratta del secondo caso, e cioè di questo SPC non si può dire nulla, visto che non è altro che una fedele trasposizione dei tre coin-op già menzionati! Appena inserito il ciddi nella Playstation infatti, tutto quello che dovrete fare è scegliere a quale Pang giocare, se farlo da solo o con un vostro amico e... basta!
Dal punto di vista tecnico c'è da dire che i tre giochi sono in tutto e per tutto simili alle versioni cabinate (eccezione fatta per il sonoro un poco peggiorato...), pregi e difetti compresi, per cui non aspettatevi grafica allucinante né effetti speciali degni di una megaproduzione.
Valutare una compilation come questa non è facile come sembra. Per chi non ha mai giocato a uno dei tre titoli raccolti in questo SPC, il tipo di gioco proposto potrebbe sembrare sorpassato e noioso, per chi invece ha un passato da "salagiochista" questa potrebbe essere la manna dal cielo. Insomma, il succo di tutto il discorso è che Pang è un gioco divertente, forse un po' vecchio, ma rimane comunque una pietra miliare del gioco elettronico, e questa conversione per PSX è dedicata a tutti gli irriducibili, a tutti quelli che ricordano le ore passate davanti allo schermo un po' traballante del bar sotto casa a sparare alle bolle, ma un po' meno a tutti gli altri. Fate voi...

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	80
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	84

Questo prodotto riprende, come ormai accade da un po' di tempo, una serie di giochi da sala di qualche annetto fa. Lo fa senza fronzoli, senza abbellimenti o altro: quello che vi viene dato è ciò che vedete o meglio, ciò che vedevate nel lustro scorso. Se siete dei nostalgici fa senz'altro per voi, se vi piacciono i giochi semplici e divertenti dateci un'occhiata, se non ve ne frega niente

REVIEW

MIDWAY

NBA FASTBREAK '98

PALLACANESTRO

90

GIOCATORI 1-8

NBA FASTBREAK '98

PROPRIO SU QUESTE PAGINE QUALCHE MESE FA MI SONO LAMENTATO DEL POCO REALISMO DEI TITOLI DEDICATI AL BASKET. BE' MI SA CHE QUALCUNO ALLA MIDWAY LEGGE CONSOLEMANIA...

Non vi lascio neanche il tempo di grattarvi il naso e comincio subito a parlare della giocabilità. Il discorso è questo: di per sé il sistema di controllo e l'aspetto simulativo sono i migliori che abbia mai trovato in un gioco di basket, il problema è che alcuni difetti tecnici ne limitano in parte l'efficacia. Incominciamo dai controlli. Questi sfruttano quasi tutti i tasti del pad e sono in buona parte innovativi. Prima di tutto ci sono due tasti per tirare (io l'ho trovata un'ottima scelta). Col primo pulsante si effettuano tutti i tiri in sospensione da qualsiasi parte del campo, mediante la pressione del secondo (e qui sta l'innovazione) si può invece schiacciare o fare un'entrata

quando ci si trova all'interno dall'area dei tre punti. Se invece lo si schiaccia a centrocampo si fanno compiere al nostro omino tutte le evoluzioni necessarie a dribblare l'avversario (crossover in mezzo alle gambe, virate...). La cosa più bella comunque è che se premo il tasto della schiacciata quando il mio personaggio è sulla lunetta, questo non si lancia in improbabili e disumani salti, ma si produce in un'entrata diversa a seconda della distanza dal canestro e della posizione degli avversari. Alcune animazioni relative a questi terzi tempi sono più spettacolari delle schiacciate stesse, volete mettere l'esaltazione di segnare in rovesciata usando il ferro come scudo dalle stoppate o con una di quelle entrate che si vedono fare solo a MJ e compagnia bella... impagabile. Non vi mancherà certo l'occasione di esibirvi anche in dunk da antologia, ma per riuscirci dovrete avere lo spazio disponibile e il giusto tempismo. Questa è la prima cosa che mi ha positivamente impressionato, la seconda è la chiamata dei falli. Mi spiego meglio, spesso in giochi analoghi si possono tentare stoppa-

te incredibili saltando addosso all'avversario che sta tirando oppure schiacciare commettendo evidenti sfondamenti sul difensore. In

NBA Fastbreak finalmente i falli hanno un loro senso, sia quelli offensivi che quelli difensivi. Quando per la prima volta sono riuscito a subire sfondamento aiutando su un avversario che era sfuggito alla marcatura dei miei compagni mi sono commosso. Lo so, io sono un pelo esagerato, ma capirete che tutto questo aggiunge una nuova dimensione al gioco. Si può difendere sapendo che eventuali falli offensivi saranno fischiati e si può andare a cercare contatti in attacco, visto che tutti quelli più violenti sono sempre puniti con la penalità. Inoltre l'intelligenza artificiale è stata particolarmente curata: mi è capitato un paio di volte di essere sopra di due o tre punti a una manciata di secondi dalla fine con la palla in mano e cosa fa l'altra squadra? Si mette a fare falli tattici per mandarmi in lunetta e poter avere il possesso di palla, bellissimo... Oltretutto vincere una partita non è assolutamente facile, gli avversari difendono molto bene e attaccano con raziocinio, già al secondo livello di difficoltà (su tre) la sfida è notevole.
Una menzione meritano anche l'icon pass (già visto in Total NBA '97), la possibilità di portare dei blocchi e quella di chiamare lo schema sia in attacco che in difesa. La parte tattica ha il suo peso ed è piuttosto curata, oltre a un buon numero di schemi da utilizzare si può decidere l'aggressività delle marcature, quella a rimbalzo offensivo e difensivo e tante altre cosine.
Tutto questo realismo, così come ha esaltato me oltre ogni limite, potrebbe dispiacere a molti di voi. Soprattutto c'è il rovescio della medaglia da considerare: se in attacco i vari movimenti si imparano in fretta, ci vuole della pazienza per ottenere buoni risultati difensivi (come nella realtà del resto). E' presente comunque la modalità di gioco arcade che disattiva i falli, la stanchezza dei giocatori e tutte le infrazioni in modo da rendere la partita più immediata.
Ho parlato in apertura di problemi tecnici: mi riferivo soprattutto a rallentamenti in alcune animazioni che disturbano un po' il giocatore, ma tutto l'aspetto visivo purtroppo non è niente di speciale. Dispiace molto visto quello che i programmatori Midway hanno saputo fare con il sistema di gioco e l'IA. Il sonoro è nella media con una telecronaca apprezzabile e buoni effetti sonori.
Per la longevità che dire, oltre alle solite modalità di gioco ci sono l'utile opzione di pratica e il sempre apprezzabile editor dei giocatori, che inoltre si possono scambiare liberamente tra le squadre. Per concludere dirò che questo gioco potrà piacervi o non piacervi, ma se lo gradirete solo la metà di quanto l'ho gradito io, ci giocherete per molto molto tempo.

Andrea "Marbury" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90

Personalmente lo reputo la migliore simulazione (e sottolineo simulazione) di basket per Playstation. Se siete disposti a sopportare una realizzazione tecnica poco più che sufficiente ma siete amanti di questo sport, questo prodotto vi farà molto contenti. A tutti gli altri consiglio di aspettare Total NBA '98 (che dovrebbe uscire a giorni)[che non hai avuto la fortuna di recensire su questo numero, direi... NdAlex] prima di decidere.

SENNA

Consigliato volante

Ayrton Senna Foundation

SUNSOFT

PlayStation

Siete stufi dei soliti giochi di corse? Volete provare il vero brivido della velocità e avere il pieno controllo della vostra vettura? Allora i kart sono quello che fa per voi!

- **Il seguito migliorato del primo acclamatissimo episodio**
- **Decine di tracciati e di kart diversi, ognuno con differenti caratteristiche di velocità e tenuta di strada**
- **Opzione due giocatori in modalità split screen**
- **Modalità Gran Premio, con differenti classi di abilità**
- **Archivio completo di filmati e foto del leggendario Ayrton Senna**

HALIFAX

©1997, 1998. GAPS INC. ©1998, Sun Corporation. All Right Reserved. ©Ayrton Senna Promoções e empreendimentos LTDA. Produced under license from Ayrton Senna Foundation Ltd. - and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

ELECTRONIC ARTS

THE NEED FOR SPEED 3

GIOCO DI CORSE ARCADE

93

GIOCATORI 1-2

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT II

ANNO PRIMO DOPO GRAN TURISMO

E' innegabile che il capolavoro della Polys Entertainment sia ormai il termine di paragone per tutti i giochi di guida che stanno uscendo e usciranno in futuro sul mercato. Questo Need for Speed 3, inoltre, ha anche lo scomodo compito di cancellare il fantasma del predecessore. Io non sono mai stato un fan della saga di NFS, ma sarete tutti d'accordo con me che il secondo episodio era mediocre (per usare un eufemismo). Be', questo suo seguito, oltre a farci dimenticare i fallimenti passati, esce anche piuttosto bene dal confronto con la killer application di cui ho parlato poco fa (anche se io considero i due titoli appartenenti a generi abbastanza diversi: GT è più simulativo, NFS rientra invece tra gli arcade alla Ridge Racer). L'impegno e l'accuratezza dei programmatori traspaiono già dalle prime schermate: i menu sono molto funzionali, ben disegnati e accompagnati da ottime musiche. Queste rimangono su standard elevati per tutto il gioco; gli accompagnamenti (si può scegliere tra rock o techno) sono sempre molto rit-

mati e si sposano alla perfezione con la frenesia che caratterizza l'azione. E' presente l'italiano tra le lingue disponibili e c'è una notevole presenza del parlato, non tanto durante il gioco quanto nella ricchissima sezione storica e di descrizione di vetture e circuiti. In effetti ci sono una caterva di dati sulle varie case automobilistiche e i commenti alle vetture sono dettagliati e interessanti, un gran bel lavoro che non mancherà di accontentare anche i più appassionati.
Le modalità di gioco sono cinque: allenamento, gara singola, torneo, knockout e hot pursuit. Non credo che le prime tre abbiano bisogno di particolari approfondimenti, mentre qualche parola va spesa per le ultime. Il knockout vi porta ad affrontare gli otto circuiti del gioco in ordine sequenziale dal più semplice al più impegnativo. Alla fine di ogni corsa l'ultimo classificato viene eliminato, finché non ne rimane uno solo... La modalità Hot Pursuit (quella che dà il nome al gioco), invece, è un po' il marchio di fabbrica della serie di Need for Speed, un testa a testa contro un agguerrito avversario lungo le trafficate strade americane. Oltre agli ignari automobilisti, però, bisogna guardarsi anche dalla polizia che tenta in ogni modo di fermarvi; le prime volte che questo accade ci scappa solo una multa (praticamente perdete un po' di tempo e basta), dopo un paio di multe scatta l'arresto e la gara è bella che finita. A dire il vero questa modalità in alcuni particolari ha deluso le mie aspettative. Mi è sembrato quanto meno strano che le auto della polizia saltino fuori all'improvviso e vi superino per poi tagliarvi la strada. Voglio dire, io sto guidando una Lamborghini a 280 all'ora e tre fuoristrada della polizia mi sorpassano senza problemi... dov'è il trucco? Inoltre i simpatici paladini della legge non è che diano più di tanto fastidio al vostro avversario, e questo è l'aspetto più irritante.
A parte questi problemini, comunque, le

MAMMA, MI COMPRI LA PANDA?

Come da tradizione in Need for Speed 3 potrete guidare alcune tra le auto più belle e desiderate del mondo. Meno male che ci sono i videogiochi...

ITALDESIGN NAZCA C2

Vel max.: 310 Km/h
Accelerazione 0-100: 3,6 sec.
Potenza: 380/5300 (cavalli/giri al minuto)

La fusione del design italiano (carrozzeria in fibre di carbonio) e dei motori tedeschi. Dotata di buona velocità ma non facilissima da controllare. Comunque una delle mie preferite.

FERRARI 550 MARANELLO

Vel max.: 320 Km/h
Accelerazione 0-100: 4,3 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 485/7000

Linea meravigliosa per il nuovo (ancora in produzione) bolide della casa di Maranello. Discreta in tutti i valori, fa proprio dell'equilibrio la sua forza.

LAMBORGHINI DIABLO SV

Vel max.: 335 Km/h
Accelerazione 0-100: 3,9 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 529/7100

Il nuovo modello della Lamborghini, caratterizzato dall'apertura verso l'alto delle portiere, nasce per rimpiazzare la Countach nel cuore degli appassionati. L'auto più veloce a disposizione, una specie di missile su quattro ruote.

JAGUAR XJR-15

Vel max.: 306 Km/h
Accelerazione 0-100: 3,9 sec.
Potenza (cavalli/giri al motore): 470/6250

Insieme alla Mercedes, è una delle due auto da attivare vincendo il torneo (a livello principiante). Una concept car nata per correre, dotata di un'estetica mozzafiato.

MERCEDES CLK-GTR

Vel max. 322 Km/h
Accelerazione 0-100: 4,1 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 600/7000

L'auto migliore del gioco, non per niente bisogna sudare sette camicie per ottenerla (bisogna terminare il torneo a livello esperto). Ma poi non ve ne pentirete...

FERRARI 355 F1

Vel max.: 295 Km/h
Accelerazione 0-100: 4,5 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 375/8250

La 355, progettata da quel genio di Pininfarina, non ha capacità mostruose come le altre auto disponibili, ma è probabilmente la più manovrabile del gruppo. Ottima per le prime partite.

CHEVROLET CORVETTE

Vel max.: 282 Km/h
Accelerazione da 0-100: 4,8 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 345/5600

Decisamente la mia prediletta. Alla scarsa velocità massima contrappone un'ottima capacità di frenata, che permette sbandate più controllabili e perfetti inserimenti anche nelle curve più difficili.

LAMBORGHINI COUNTACH 5000S

Vel max.: 290 Km/h
Accelerazione 0-100: 4,5 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 449/7000

Una vettura storica che non può non suscitare emozioni ai più appassionati tra voi. Dotata di una linea aggressiva e accattivante, rimane un'ottima scelta viste le capacità di tutto rispetto.

possibilità di gioco sono veramente tante, anche perché gli otto tracciati si possono affrontare nei due sensi di marcia e col mirror mode. Una possibilità che mi ha fatto molto piacere è quella di poter customizzare praticamente tutto: numero di giri, condizioni atmosferiche, numero degli avversari, e tanti altri particolari che aumentano la longevità del titolo. Longevità che si giova ulteriormente della presenza del two player mode, tramite l'ormai canonico e sempre funzionale split screen. La realizzazione in questo frangente perde inevitabilmente qualcosa in velocità e appare più marcato il pop up, ma la giocabilità resta su buoni livelli. Ho apprezzato molto che, oltre a voi e ad un vostro amico, siano presenti fino a due macchine controllate dal computer a battagliare per le strade. La gara non si riduce quindi a un testa a testa, con grandi vantaggi per quanto riguarda il divertimento e la varietà di situazioni che si possono affrontare.

I tracciati sono otto, quattro subito disponibili e quattro da ottenere avanzando nel torneo. Le ambientazioni sono molto varie e il design è ottimo: curve a gomito, saliscendi, bivi sono solo alcuni degli elementi che vi terranno impegnati per parecchie ore. Otto sono anche le auto di NFS3, i soliti bolidi che dovreste trovare elencati in un apposito box qui in giro. Inizialmente ne avete a disposizione sei, che si riducono a tre nel torneo dove dovrete guadagnarvi l'accesso alle altre macchine vincendo le gare. Curioso che la Ferrari abbia impedito l'uso dei suoi due modelli nell'Hot Pursuit dove, avrete intuito, si va un pelino contro la legge (questione di prestigio). Se scegliete la modalità simulazione dalle opzioni potrete modificare una mezza dozzina di parametri della vostra auto (per esempio bilanciamento della frenata, tipo di gomme, velocità della sterzata, etc.) allo scopo di ottimizzarne le prestazioni su uno specifico percorso. Giocando in modalità arcade avrete invece un controllo più immediato del mezzo senza dovervi preoccupare di perdere tempo con freni ed ammortizzatori. Questo gioco comunque non si può certo definire una simulazione, e l'immediatezza ha la meglio sul realismo in fase di guida. La giocabilità aumenta insieme con l'esperienza di gioco, perché ci vuole un po' di tempo a impratichirsi (soprattutto con le sbandate che si effettuano premendo il tasto del freno a mano), ma poi si riescono a compiere manovre al limite del credibile, che sollevano l'esaltazione oltre i limiti di guardia. Il joypad analogico è sfruttato benissimo e permette un'elevata precisione, utilissima in molte situazioni. Se non ne possedete uno però le cose si fanno difficili. Il joypad digitale infatti (stranamente) è supportato male e rende proibitiva la guida: l'angolo di sterzata è molto inferiore e i veicoli rispondono con un leggero ritardo solitamente fatale.

Merita un elogio infine il motore del gioco. NFS3 dal punto di vista tecnico è un gioiellino, clipping e distorsione delle texture sono completamente assenti e la velocità si mantiene accettabile anche in presenza di molti avversari (senza contare che gli ambienti sono molto dettagliati e spesso sono presenti elementi animati nei fondali). Belli anche i riflessi sulle carrozzerie delle auto (simili a quelli di GT)

e alcuni effetti atmosferici come i lampi che di notte illuminano l'ambiente in modo molto realistico.
Lo spazio è terminato, quindi non mi resta altro che fare i complimenti alla Electronic Arts e rimandarvi tutti al commento per il giudizio finale (peraltro scontato).

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	93
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	94

Ottimo, decisamente il migliore gioco nella sua categoria, che come ho già detto non è la stessa di GT. Questo vuol dire che se anche possedete già il sopracitato capolavoro, nulla vi impedisce di affiancargli quest'altro, anzi direi che è estremamente consigliato. Un gioco veloce, divertente (con l'analogico), con grafica e sonoro super e un mare di statistiche per gli esaltatoni di turno.

VIRTUALIA VIDEOGAMES

Per ordinare
Tel. 041 2770211
Fax 041 2774749

Punto Vendita
Cannaregio, 4658
30131 Venezia

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA IN 24-48 ORE
telefonare per aggiornamenti sulle ultime uscite
VENDITA E PERMUTA DELL'USATO

Banjo Kazooie

Hybrid Heaven

Superman

Zelda 64

F-Zero 64

Quest 64

Yoshi's Story

Tonic Trouble

NINTENDO 64

OFFERTE N64

Dual Heroes jap	69.000
Wild Choppers jap	69.000
Lamborghini usa	89.000
Nagano jap	89.000
Yoshi's Story jap	89.000
N64 usato	169.000
Giochi usati da	40.000

Metal Gear Solid

Parasite Eve

Dead or Alive

Resident Evil 2 - Pal Version

Gran Turismo - Pal Version

Bomba 98 - Pal Version

PlayStation

OFFERTE PSX

Dragon Ball GT jap/usa	79.000
Street Fighter EX usa	89.000
Blody Roar pal	85.000
Bushido Blade pal	75.000
Battle Master jap	79.000
Duke Nukem	69.000
Playstation Universal	379.000
Giochi usati da	20.000

Nom

MANGA

VASTO ASSORTIMENTO DI ANIMAZIONI GIAPPONESI

GADGET

Disponibili resine di:
Goldrake, Daltanius, Jeeg, Daitarn 3, Mazzinga, Trider G7, Gundam, Dragon Ball, ecc.

Disponibili modelli e portachiavi di:
Final fantasy VII, Dragon Ball, Ranma series, Lamù series, Evangelion, ecc.

Disponibili Kit Bandai di:
Evangelion, Guandam, Dragon Ball, ecc.

GTINTERACTIVE / MIDWAY

QUAKE

SHOOT 'EM UP IN SOGGETTIVA

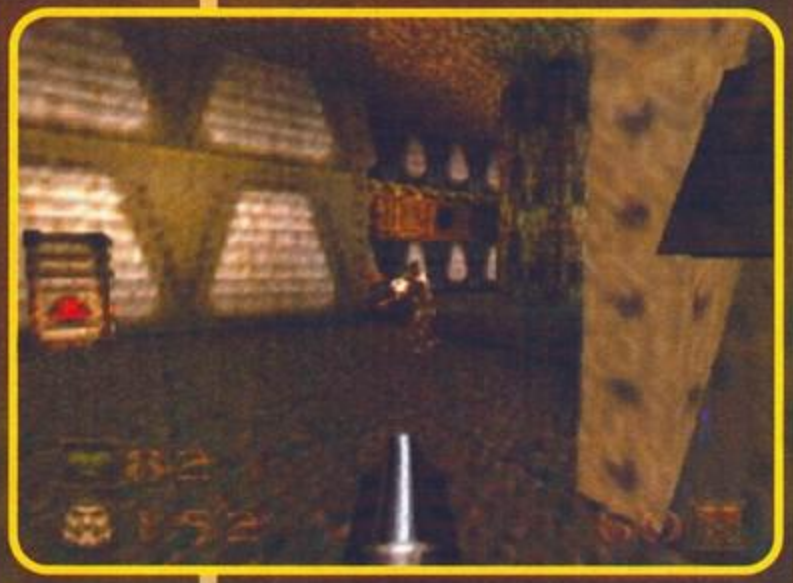
89

GIOCATORI 1-2

QUAKE

QUAKE RITORNA SUI NOSTRI SCHERMI E TROVA LA CASA CHE HA SEMPRE SOGNATO; MA FORSE È TROPPO TARDI

Quake, in altre parole il ritorno di un mito. La storia dei videogame è stata fatta da una dozzina di capolavori e il titolo qui presente rientra, senza alcun dubbio, in questa ristretta cerchia. Doom ha senz'altro aperto un ciclo e creato un nuovo genere ma la consacrazione dell'azione in prima persona è avvenuta con Quake; la qualità grafica che questo prodotto proponeva, l'atmosfera, il massacro totale, l'intelligenza dei mostri, il sonoro da urlo gli sono valsi miriadi di medaglie e medagliette da parte di tutti i recensori del pianeta.



Per chi di voi abbia vissuto gli ultimi due-tre anni in sonno criogenico su una stazione orbitante intorno al nostro pianeta, vediamo di descrivere brevemente l'ambientazione in cui Quake vi catapulta: la Terra è stata invasa da un'orda di creature (sembra siano alieni, i cattivoni per eccellenza) capeggiate da un certo Quake e voi, in qualità di marine-rambo, siete i prescelti per risolvere il problema. La trama è debole ma non avrete il tempo di arrivare a questa conclusione perché, appena avviato il gioco, il massacro vi terrà impegnati completamente e l'adrenalina vi annebbierà qualsiasi pensiero degno d'attenzione; unico obiettivo: raggiungere la fine del livello a colpi di armi devastanti.

Niente enigmi da risolvere o meccanismi particolarmente complicati da attivare, massacro e violenza in quantità industriali costituiscono l'unico scopo del gioco. Lungo il percorso troverete diversi simpatici am-

mennicoli che andranno utilizzati per lisciare il pelo a chi vi sbarrerà la strada: sei diversi tipi di armi da fuoco, un'accetta (già in dotazione all'inizio del gioco insieme a un fuciletto decisamente insulso), munizioni, armature e diversi power-up dagli effetti più

disparati (protezione, invisibilità e via dicendo). L'architettura di alcuni livelli richiede a volte l'uso di chiavi e/o l'attivazione di meccanismi quali pulsanti, pedane, teletrasporti per arrivare all'agognato portone finale; niente di particolarmente spremi-meningi, solo un breve intervallo tra una fucilata e l'altra. I mostri che incontrerete si segnalano per la varietà: si va da cattivissimi rottweiler (splendidi quando guaiscono dopo averli colpiti) a zombie che lanciano pezzi dei loro corpi (!) passando per gli splendidi Ogre (è un piacere guardarli aggirarsi per il dungeon e litigare con gli altri mostri a colpi di sega elettrica). Sempre per i nostri amici che hanno fatto esperienze su colonie extra-planetarie in questi ultimi tempi, ricordiamo che Quake ha visto i natali su PC, successivamente è arrivata una versione accelerata denominata Quake GL (quest'ultima è più veloce rispetto alla versione per Nintendo 64) e finalmente pochi mesi fa è nato Quake 2, portandosi appresso notevoli evoluzioni e miglioramenti. Ora abbiamo per le mani questa conversione per Nintendo 64 (preceduta da una versione per Saturn) e vediamo di capire quali sono le differenze dalla versione PC e come si comporta contro l'agguerritissima concorrenza che ha sfornato ultimamente veri e propri capolavori.

Iniziamo dalla grafica: è poligonale, campo in cui il Nintendo 64 si comporta in maniera ottima; il frame rate, infatti, è decisamente alto e i pixel si notano molto meno rispetto alla versione PC. La luce costituisce uno dei punti di forza in quanto a innovazioni: sono presenti nel gioco luci colorate (rosso, blu, verde e arancione) ma la loro implementazione risulta decisamente inopportuna in quanto viene usata in maniera eccessiva (questo sembra essere un vizio comune a molti programmatori che lavorano su prodotti per Nintendo 64: mi riferisco sia all'abuso delle luci colorate sia a quello dell'effetto nebbia) dando a volte l'impressione di trovarsi più in una discoteca di infima categoria che in un dungeon. Precisiamo poi che la luce è interamente precalcolata e non dinamica; per intenderci se sparate un missile in un corridoio scordatevi di vedere la scia di luce che dovrebbe lasciare sui muri; avendo a disposizione una macchina di tale potenza si poteva fare molto meglio.

La sensazione della discoteca di cui vi parlavo è forse qualcosa di più di una sensazione, infatti in diverse situazioni mi sono trovato a guardare gabbie contenenti degli Ogre (che in questo caso potrebbero rappresentare dei biechi cubisti) illuminate in maniera per lo meno improbabile (rosso vivo o verde), a questo aggiungete una musica decisamente coinvolgente, degli effetti sonori azzeccatissimi, degli individui poco raccomandabili che si aggirano agonizzando e delirando e ditemi voi cosa vi viene in mente...
Il sonoro: come anticipato è ottimo, migliore rispetto alla versione PC perché più coinvolgente e più capace di creare atmosfera. Le musiche lavorano in sottofondo mentre gli effetti sonori sul delirante-agonizzante creano una suspense da film dell'orrore; più volte sono saltato sulla sedia all'urlo di guerra di qualche creatura che mi aspettava dietro a un angolo o allo scattare di una trappola spara-chiodi.

La longevità è altissima a patto però di non aver già giocato la versione PC, i livelli infatti sono sempre gli stessi e le poche innovazioni presenti non vi faranno andare oltre il secondo o terzo. Se viceversa non avete mai giocato a Quake, l'architettura dei livelli e l'atmosfera cupa vi cattureranno immediatamente. Una breve nota riguardo ai comandi: sono interamente personalizzabili ma il setup di default è veramente assurdo, con tutte le dita delle mani non sono riusciti a compiere tutti i movimenti previsti. Segnaliamo la necessità di una memory card per salvare le posizioni (in alternativa ci sono chilometriche password anche un po' illeggibili) e la possibilità di utilizzare il rumble pak in tutta la sua splendida inutilità. La presentazione è inesistente.

Passiamo alla modalità multiplayer: è implementata bene attraverso uno split-screen orizzontale e la possibilità di giocare fino a due persone contemporaneamente; purtroppo però i livelli in cui cimentarsi sono solo sette e non esiste il cooperative mode. Da sottolineare inoltre il fatto che il frame rate soffre un po', soprattutto con diverse esplosioni sullo schermo.

"Bene, tirando le somme sembrerebbe un ottimo gioco" direte voi giunti alla fine di cotanta recensione, purtroppo le cose non stanno proprio così: Quake inizia a mostrare la sua età, sia rispetto al suo successore su PC sia rispetto ad altri giochi dello stesso genere sul giovane Nintendo 64. Tutti sanno a quale gioco mi sto riferendo ma, sempre per gli amanti della navigazione interplanetaria, lo paleso: GoldenEye. Il capolavoro della Rareware ha una migliore grafica, sonoro stratosferico, enigmi interessanti, tonnellate di armi, multiplayer da urlo con quattro giocatori e infine il protagonista dei nostri sogni. Per tutte queste ragioni il titolo della GT Interactive soccombe di almeno dieci punti. Purtroppo però Quake non rappresenta neanche una buona seconda scelta poiché il secondo gradino del podio va decisamente a Turok che lascia il nostro marine a competere con il mitico Duke Nukem per il terzo posto.

Davide Pessach

NINTENDO 64

GRAFICA	88
SONORO	90
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	88

Quake è un ottimo prodotto, a patto però di portare indietro le lancette dell'orologio a un paio di anni fa. Oggi la concorrenza ha decisamente fatto di meglio. Dunque, a meno che non vogliate comprarvi quattro o cinque sparatutto in soggettiva per la stessa console, passate oltre.

DELPI

Un bel respiro e... schizza via **veloce come il vento!**

Manuale in italiano.

disponibile anche la versione PC

MOTORHEAD

Roba da strappare la vernice dai muri! Le auto di Motorhead schizzano via talmente veloci da mozzare il fiato e su percorsi di ogni tipo: autostrade downtown, miniere abbandonate. Gli incidenti sono ancora più spettacolari della corsa! Non c'è nulla di statico nel motore Motorhead: tutto viene calcolato in tempo reale, in base alle tue azioni e a quelle delle altre auto.

Il dettaglio grafico e le velocità sono da urlo; è il primo gioco di gare di auto per piattaforma che gira a 50 frames al secondo!

PSX

MANUALE IN ITALIANO

PlayStation

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

©1998 Gremlin Interactive Ltd. Tutti i diritti riservati. ©1998 Digital Illusions CE AB in licenza esclusiva a Gremlin Interactive Ltd. Tutti gli altri marchi registrati sono riconosciuti e appartengono ai rispettivi detentori.

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

LEADER

Qualità Interattiva.

REVIEW

OCEAN

SNOW RACER 98

CORSA SU NEVE

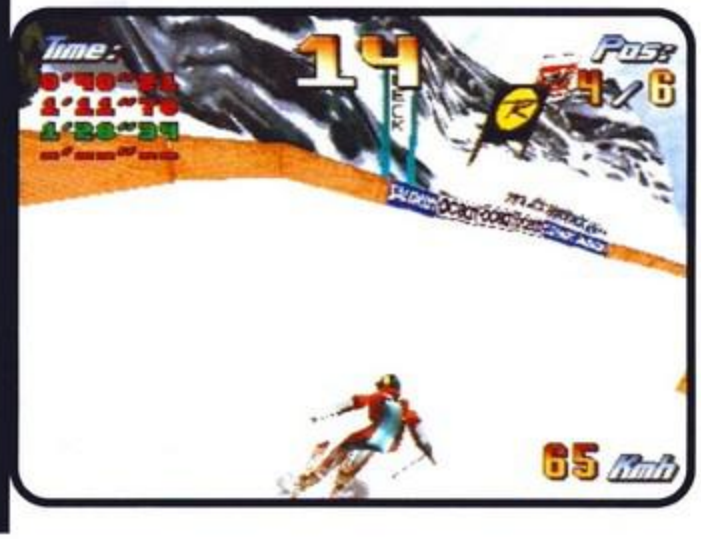
90

GIOCATORI 1/2

SNOW RACER 98

MA LA OCEAN UNA VOLTA NON FACEVA LAVATRICI E FRIGORIFERI?
[Credo che tu l'abbia già chiesto una volta... NdAlex]

Ma no, lo so che questa è un'altra Ocean, naturalmente stiamo parlando della software house creata nel 1983 da David Ward e Jon Woods (da non confondersi con Dan Woods, ideatore della prima avventura della storia dei video giochi: Colossal Caves).
Molti anni sono passati da quando la Ocean sfornava a ripetizione (in aperta competizione con la U.S. Gold all'inizio e unitasi in seguito per evidenti motivi commerciali) conversioni da coin-op molto fedeli come Rainbow Island o Robocop giusto per citare i primi che mi passano per la testa. Col passare del tempo, però, così come la U.S. Gold perse carisma sfornando titoli di bassa qualità, anche se di discreto interesse.
Il fatto che comunque sia riuscita a sopravvivere dopo gli anni bui che seguirono alla morte prima del C=64 e poi dell'Amiga (provocando invece l'estinzione della U.S. Gold, che se non sbaglio venne incorporata dalla Captive Comunication - Capcom, per gli amici -)[la US Gold è stata acquistata, dopo aver comperato a sua volta la Core, dalla Eidos... NdAlex], sta a testimoniare

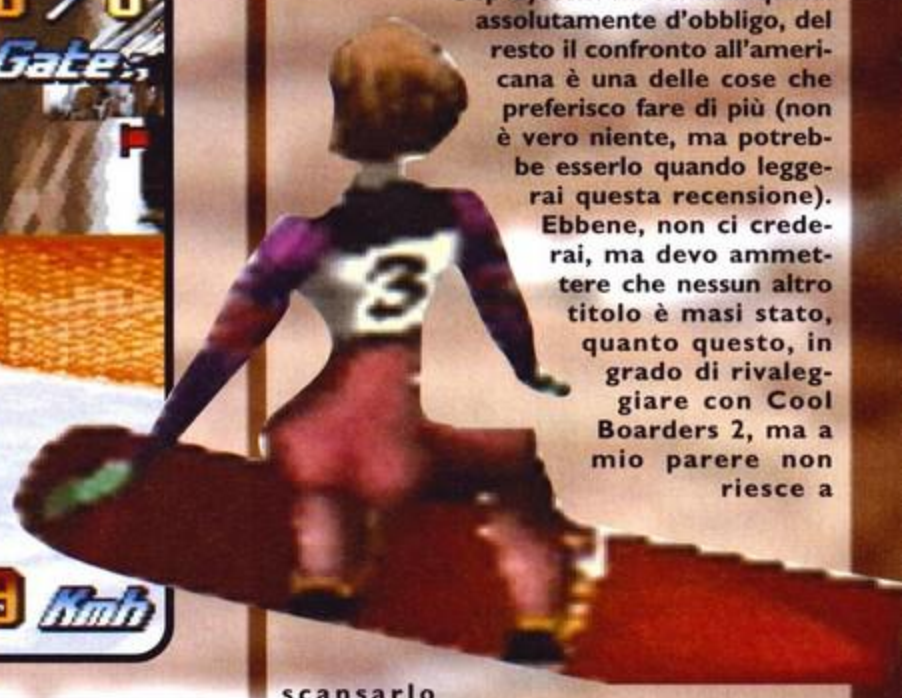


che la loro politica non fu completamente errata; ad ogni modo, ce la ritroviamo ancora qui, adattatasi perfettamente al mondo delle console e a proporre un titolo su un genere quanto mai attuale: la corsa su neve.
Ma cosa ci spinge a giocare a questi insoliti simulatori scivolosi? Qual è il motore che ci fa brillare gli occhietti quando sentiamo par-

lare di snowboard o di pendio o di vin brulet? Sinceramente credo che queste siano emozioni che capitino solo a me e ad altri

quattro o cinque possessori di PlayStation in tutto il mondo, ma mi fa piacere che tu mi stia leggendo anche se non te ne frega niente del gioco... grazie.
Non voglio per questo assolutamente deluderti e quindi, con la voglia che ha un bambino di tirare una palla di cuoio verso una finestra chiusa, mi accingo a descriverti quest'ultima fatica della Ocean.
Prima di tutto, ci tengo a precisare che questo non è certo il primo gioco di corsa su neve (perché in soldoni è di questo che si tratta), no, molti altri prima di Snow Racer 98 sono stati i prodotti che cercavano di ricreare le stesse emozioni che si provano a scendere giù per un pendio alla velocità del suono, ma solo uno a parer mio ci è riuscito degnamente, o meglio due: Cool Boarders I e 2; quest'ultimo titolo comunque poteva essere ampiamente migliorato. Visto e considerato, comunque, che grazie alla maggiore quantità di piste e opzioni venne giudicato

dal sottoscritto un passo avanti rispetto al suo predecessore, uso questo come termine di paragone.
Il confronto con il giocone targato Uep System mi sembra quindi assolutamente d'obbligo, del resto il confronto all'americana è una delle cose che preferisco fare di più (non è vero niente, ma potrebbe esserlo quando leggerai questa recensione). Ebbene, non ci crederai, ma devo ammettere che nessun altro titolo è masi stato, quanto questo, in grado di rivaleggiare con Cool Boarders 2, ma a mio parere non riesce a



scansarlo
dal posto più alto del
podio... deluso? Amareggiato? Ah, già, dimenticavo, non te ne frega un tubo; ma perché non ce la fa? Boh, non lo so... no, va beh, lo so, scherzavo; i motivi che mi hanno spinto a pronunciare questa lapidaria affermazione hanno tenuto conto quasi esclusivamente di piccole differenze e di minimi di-

fetti: innanzitutto il controllo della tavola, anche se forse è un pelino più realistico della controparte, non mi ha comunque entusiasmato; fare le curve in certi tratti della pista, infatti, risulta a volte praticamente impossibile senza dover andare irrimediabilmente addosso alle paratie; inoltre la continua perdita di velocità del tracciato a causa di piccole salitine (con eccessi in cui, addirittura, ci si ferma e a momenti si torna indietro) che definirei più delle rampe naturali, dopo un po' irrita, senza considerare l'immane perdita di tempo. Già che parlo dei difetti, li sparo tutti adesso prima che mi passino di mente (del resto l'arteriosclerosi alla mia età è pressoché inevitabile): quando si prende il volo grazie a una pedana che permette di saltare o a una pendenza naturale, la telecamera artificiale riprende una strana posizione del personaggio, facendo perdere la misura della distanza dal terreno... inutile dire che a questo punto i casi sono tre, e cioè: 1) se si ha fortuna si finisce di fare i pagliacci in aria nell'esatto momento in cui si dovrebbe atterrare (caso estremamente sporadico); 2) si interrompe la pagliacciata volante molto prima dell'impatto con la pista, perdendo sicuramente molti punti ottenibili compiendo altre evoluzioni in aria (sindrome di chi si è stampato tante di quelle volte che vuole prendere pochi punti ma buoni); terzo caso, si vuole fare gli esosi (quasi sempre) e ci si incarta per neve (volevo dire per terra ma sono spiritoso) e i soli punti che si vincono (anche se tutti a proprio favore) sono quelli che ti mettono al pronto soccorso.

Per il resto, la faccenda gira bene: sono rimasto molto soddisfatto dall'alto numero di piste ottenibili (che non vuol dire "disponibili", attenzione) e dalla necessità di utilizzare (in base alle caratteristiche della pista) gli sci o lo snowboard. Questo, senza ombra di dubbio, non fa altro che influire positivamente sulla giocabilità e soprattutto sulla longevità che, sommata al già menzionato elevato numero di tracciati, alla possibilità di scegliere l'atleta in base sue specifiche caratteristiche e di poter selezionare anche la tavola o gli sci a seconda della pista, beh, ecco che ci troviamo di fronte a un titolo estremamente duraturo e quindi conveniente per quanto riguarda il discorso qualità/prezzo.

La parte tecnica è forse di qualità superiore a quella di Cool Boarders 2; giusto per fare un esempio, lo schermo oscilla assieme alla sciatore seguendo le irregolarità naturali della pista, dando quindi una sensazione di maggior realismo. Oltre a questo, le caratterizzazioni dei personaggi da scegliere, così come le loro animazioni e le loro tavole, sono molto ben fatte; mentre le musiche e la parte sonora si attestano su livelli assolutamente standard, se paragonate ai giochi analoghi già in circolazione.

La giocabilità è garantita da un buon numero di evoluzioni da imparare e da una difficoltà di gioco molto ben calibrata; certo, i difetti sopraccitati non mi hanno fatto gridare al capolavoro e questo mi dispiace molto, sta comunque di fatto che abbiamo per le mani un prodotto nel complesso molto valido, che non mancherà di soddisfare ampiamente i grandi estimatori di questo genere di giochi.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91

Le corse su neve stanno prendendo sempre più piede, e se da un lato sono un po' stremato, perché piacciono solo a me e quindi le recensioni le faccio tutte io, dall'altro questo fenomeno permette di sfornare prodotti sempre più competitivi. Questo Snow Racer si situa sicuramente tra i giochi più appetibili, offrendo uno scrolling decisamente fluido, una notevole longevità grazie alle numerose piste, e un'ottima varietà garantita dalla possibilità di usare gli sci e lo snowboard.
Un bel gioco forse, forse il migliore dopo Cool Boarders 2..

RESIDENT EVIL 2

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Sono ritornati, più affamati che mai. Gli Zombi di Resident Evil 2 ti aspettano in una Raccoon City ancora più terrificante, orribilmente definita in ogni singolo dettaglio, per una sfida ai limiti del sopportabile. L'implacabile perfezione del sonoro ti trascinerà in una nuova realtà. Non sarà facile uscirne. E quando l'incubo ti sembrerà finito, con Resident Evil 2 potrai ricominciare daccapo nel corpo di un altro protagonista, per assaporare la paura in tutte le sue varianti.

Tira fuori il fegato: il virus di Resident Evil 2 ti ha già contagiato.

Virgin INTERactive

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

PlayStation

REVIEW

SONY INTERACTIVE

SPAWN THE ETERNAL

PICCHI'EM UP INFERNALE

80

GIOCATORI 1

AL PRINCIPIO ERA IL FUMETTO, POI SONO ARRIVATE LE MAGLIETTE, I CAPPELLINI, LE SPILLE, LE FIGURINE, I GIOCATTOLI, I PORTACHIAVI, I BISCOTTINI, I PARAORECCHIE E CHI PIÙ NE HA PIÙ NE METTA. VOLENDO VEDERE NE HANNO ANCHE FATTO UN FILM, MA IO CONTINUO A PREFERIRE I PARAORECCHIE

Gli States sono universalmente conosciuti per essere la terra del "sogno americano", un ideale utopico di libertà, giustizia, democrazia e pari opportunità per qualsiasi essere del pianeta simboleggiato da quel gran pezzo di donna (è il caso di dirlo) che è la statua della libertà. E la nostra storia incomincia proprio ai piedi della statuona, in quel di New York City un bel dì del 1985, quando alle porte della famosissima Marvel Comics (la casa editrice dell'Uomo Ragno, dei Fantastici Quattro e via dicendo, per i meno fumettosi) un giovane scapigliato di nome Todd McFarlane si apprestava ad incominciare una carriera da disegnatore che, in breve tempo, lo scagliò in cima a tutte le classifiche di gradimento e di popolarità. Todd era apprezzato da tutti per l'incredibile ventata di nuove idee, di concetti e di prospettive che per primo aveva introdotto in un ambiente un po' statico com'era il mondo dei comics del

periodo, diventando in breve tempo il paladino della nuova era del fumetto americano, vero e proprio precursore di una rivoluzione molto profonda che tutt'oggi contamina ogni produzione d'oltreoceano. Ma se "big

SPAWN THE ETERNAL

Mc" fosse soltanto un disegnatore (per quanto rivoluzionario), non ci sarebbe motivo per me di spendere tante parole sulla sua figura, non trovate? E infatti la storia ci racconta che Toddy, al culmine della sua popolarità decise di compiere un impresa epica: raccolti altri amici e colleghi (tutti nuovi talenti come lui) decise di lasciare la Marvel e di mettersi in proprio. Nacque così la Image Comics, la prima casa editrice di fumetti completamente autoprodotta e finanziata dagli stessi autori, che detenevano i diritti delle loro stesse opere (a differenza di quanto invece accade nelle Major, dove i personaggi come Superman e l'Uomo Ragno appartengono di fatto alla società).
E il pargoletto che McFarlane creò per la neonata Image fu proprio Spawn, guarda caso il protagonista del titolo in cima a questa pagina. Già, perché il fatto di possedere in toto i diritti del personaggio ha fatto sì che il buon Todd si lanciasse nello sfruttamento commerciale del bel visino da incubo di Spawn, arrivando recentemente a toccare persino gli schermi cinematografici (lasciamo perdere il risultato... Ho avuto il coraggio di sfidare, insieme ad altri indomiti come TMB, Raffo e Duspa, tutte le pessime critiche che si erano spese sul film e, forte di

un interesse personale per il personaggio, mi sono lanciato in una visione della pellicola che non mi ha fatto dormire... Dal disgusto...).

Per quanto spiegato fino a questo punto, è facile capire che Spawn The Eternal non è il classico gioco tratto da un fumetto di successo, un titolo dato in gestione a una qualsiasi software house che ha più o meno la libertà di fare quello che vuole, ma è un prodotto curato dalla stessa McFarlane Productions, una società che già dal nome dovrebbe dirvi tutto. E se questo fatto da un lato rassicura il fan di Spawn sulla completa attinenza del videogioco alle atmosfere presenti nel fumetto, dall'altro obbliga la società di Toddy ad accollarsi anche l'eventuale scarsa qualità del titolo: come dire, se il gioco è una ciofeca non c'è nessuno su cui scaricare le colpe. Ma entrando un po' più nel merito, cosa possiamo dire di Spawn

The Eternal? Sarà come il fumetto (gagliardo) o come il film (deprimente)? Innanzi tutto diamo un'occhiata alla trama, a favore di chi non ha mai sentito parlare di Spawn.
C'era una volta un tale chiamato Al Simmons, un killer professionista al soldo di un'agenzia governativa iperultrasegretissima, tramite la quale il governo eliminava chiunque potesse minacciare la sicurezza del popolo americano, o almeno questo era quello che veniva fatto credere agli emissari come Al. Un bel giorno però il nostro eroe scopre che i suoi "obiettivi" non sono sempre terroristi o mafiosi, e capisce che l'agenzia lo sfrutta per i suoi interessi personali. Il fatto è che appena scoperto il tutto, Al muore in circostanze misteriose (una gran bella coincidenza, non trovate?) durante la sua missione di congedo. Con il suo curriculum Al viene prontamente

spedito giù all'inferno, dove si trova faccia a faccia con il diavolo Malebolgia, che gli offre il classico: la sua anima in cambio di un ritorno sulla Terra, dove Al potrà ricongiungersi con la sua famiglia. Inutile dire che Simmons, senza pensare alle conseguenze decide di accettare l'offerta di Malebolgia e si ritrova di nuovo sulla Terra. Ma un diavolo degno di questo nome sicuramente non potrebbe fare un'offerta del genere senza avere un qualche sotterfugio in ballo: in realtà Malebolgia vuole che Al diventi uno Spawn, un generale delle sue armate demoniache in lotta contro le forze del bene, ma per fare questo deve completamente consumare l'umanità del nostro eroe, per corrompere definitivamente il suo spirito.
E di sicuro quello che Al trova al suo ritorno corromperebbe chiunque: intanto il suo "sonno" all'inferno è durato ben 5 anni, nei quali tutto sembra essere andato male, a partire dalla sua famiglia che lo ha rimpiazzato con il suo migliore amico (e non dev'essere una bella scoperta...) e che sembra non ricordarsi più di lui. Amareggiato e sconvolto dalla scoperta, Al decide di vendicarsi di chi l'ha ucciso, avvicinandosi così terribilmente al suo destino di Spawn...
Questa è in breve la storia del nostro Spawn e la spiegazione del perché un energumeno vada in giro per strada vestito in un modo co-

si pittoresco e abbia a disposizione strani poteri (derivati dalla "corrosione" della sua anima). Spawn the Eternal infatti, dopo una breve e decisamente poco chiara introduzione, inizia proprio così: Al è in piedi in una specie di sala dalla quale uscirà per trovarsi di nuovo a camminare tra i vivi. Sembrerebbe che alla McFarlane abbiano deciso di semplificare di un bel po' la trama appena descritta, visto che The Eternal ha una classica impostazione a livelli autoconclusivi che terminano con degli strani passaggi dimensionali (delle nuvolette verdi) assolutamente incomprensibili, pensando a quella che dovrebbe invece essere la sceneggiatura. L'impostazione di gioco raccoglie due generi molto differenti tra loro come l'arcade-adventure alla Tomb Raider e il classico picchiaduro con vista laterale e li fonde in un unico gioco, nel quale dovrete esplorare il livello risolvendo alcuni puzzle tipici del primo titolo (cercare la chiave per aprire la porta, recuperare bonus, saltare da una parte all'altra e via dicendo) per poi sconfiggere i nemici che si incontrano attraverso il sistema di gioco del secondo genere (una bella masnada di pugni e calci, per capirci). Ed è in queste sezioni picchiaduro che il nostro Spawn potrà utilizzare al meglio tutti i poteri messi a disposizione dal maligno Malebolgia tramite il costumino che si trova indosso. Il più importante di essi consente ad Al di recuperare

appieno l'energia consumata durante i combattimenti, anche se quest'operazione, come spiegavo prima, consuma l'essenza stessa dello spirito di Al, una cosa tutt'altro che trascurabile. Per "quantificare" l'anima di Spawn, nell'angolo in basso a destra è presente un indicatore a 4 cifre: ogni volta che Al richiama un potere del suo costume questo contatore decresce inesorabilmente e, se raggiunge lo zero, avremo consegnato il nostro infernale eroe alle cure del diavolo. Per fortuna non saremo costretti ad usare quest'energia molto spesso e la spiegazione è semplice: tra i bonus che possono essere recuperati nella sezione "Lara Spawn" ci sono, oltre a piccole ricariche di energia vitale, tutta una serie di colpi speciali che possono essere usati per abbattere più facilmente i nemici nei combattimenti. Bene, da questo punto in avanti devo avvisarvi che ho terminato le buone notizie e mi accingo tristemente a segnalarvi alcune pesanti lacune di questo titolo che, ahimè, aveva grandi potenzialità, rimaste in gran parte inespresse. La più grossa rimostranza che farei ai programmatori riguarda il sistema di gioco delle sezioni di combattimento: ragazzi, non pensate nemmeno lontanamente a paragonare queste sezioni con un qualsiasi picchiaduro in circolazione (e chi solo pensa a Tekken 3 possa ricevere una fastidiosa orticaria cronica...) perché siamo distanti veramente anni luce. Il sistema di controllo sembre-

rebbe anche funzionale (due calci, due pugni e la possibilità di richiamare i colpi speciali e di cambiare asse), ma il fatto è che per battere anche il nemico più ostico il 90% delle volte è sufficiente restare accovacciati a tirare calci bassi e pugni alti alternati. Passando invece alle sezioni di esplorazione, le cose sembrano addirittura peggiorare, visto la scarsa manovrabilità dello Spawn e

soprattutto le lunghe e interminabili camminate che dovrete sorbirvi prima di fare qualcosa di interessante. Già, perché il level designer deve aver preso una gran bella botta in testa prima di iniziare il suo lavoro su Spawn, e non si è accontentato di creare degli enigmi decisamente ripetitivi e poco in-

triganti (prendi la chiave e apri la porta), ma ha anche complicato le cose creando degli scenari enormi che poi non sono stati riempiti a dovere, con il risultato che spesso si passa anche qualche decina di minuti a gironzolare nel nulla più assoluto.
Passando alle caratteristiche tecniche, c'è da dire che nella sua stranezza la grafica risulta abbastanza godibile, forse un po' sacrificata dall'engine delle sezioni arcade che tende spesso a creare un effetto "smooth" un po' fastidioso, mentre il sonoro è decisamente intrigante, sempre che vi piacciano le schitarrate un po' cattive.
Insomma, come avrete capito Spawn è un titolo che non esalta a prima vista, e purtroppo non è neanche un titolo che prende alla lunga distanza... Ma se siete fan del pargoletto infernale di McFarlane, allora vi consiglio quanto meno di provarlo...

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	84
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	80

Spawn the Eternal è il classico titolo che soffre di gravi difetti tecnici e di concetto che minano un soggetto di per sé molto intrigante. Grafica e sonoro sono gli unici elementi quantomeno passabili, anche se, uniti a un sistema di gioco un po' limitativo e soprattutto a un design dei livelli costruito per far fare molto jogging al povero protagonista, rendono il complesso un po' troppo debole e poco appetibile.

VRF1 X-CELLERATOR

NEWEL
Distribuzione videogames e accessori

BLAZE

VOLANTE UNIVERSALE CON PEDALIERA PER N64, PLAYSTATION, SATURN. DISPONIBILE ANCHE PER PC.

BLAZE

SOLO NEI MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES

ERAZER

LIGHT GUN
L'unico con funzione realistica di kickback

HYPER DRIVE

Innovativo joypad con volante e joystick incorporati

HYPER CONTROLLER

HYPER FIGHTER

Gli unici colorati, mimetici, trasparenti, cromati e fosforescenti

HYPER EXTREME

HYPER COMBAT

ULTRA 64
PLAYSTATION
MEMORY CARD

Disponibili in svariati colori e capacità

NEWEL *Distributore esclusivo* BLAZE

Via Ugo La Malfa (ex via Po), 134 - Cormano - Milano
Tel. 02/61555360 Fax 02/61555361-Indirizzo Internet: www.newel.it

NAMCO

TEKKEN 3

LE BOTTE!

96

GIOCATORI 1-2

review

"NONNINO ME LO COMPRI IL GELATO?" RUMORE DI CEFFONE. "NO! NON MI SECCARE..." "OOF... NONNINO, MI PORTI AL PARCO?" BOATO DI CAZZOTTONE STELLARE. "HO DETTO DI NOOOOO!" "URGH... NONNINO... ME LA RACCONTI UNA STORIA?"... E COSÌ VIA.

Chissà come deve essere stata l'infanzia di Jin? In Tekken 2 avevamo lasciato i nostri personaggi senza sapere che ne era stato dei contorti e turbolenti rapporti tra il babbo Heiachi Mishima e il figlioletto Kazuya. Il caro bimbetto in questione era stato gettato dal papino giù da una rupe alla tenera età di cinque anni, dopodiché è tornato alla rimonta nel primo

Tekken pestando il suo ingrato genitore e prendendo il controllo delle industrie di famiglia. Nel secondo capitolo della saga vediamo il tenero babbino Heiachi riprendersi l'azienda gettando Kazuya in un vulcano. E qui dovrebbe finire la saga della famiglia Mishima: in realtà invece si riaprono i giochi, dato che Jun Kazama (uno dei personaggi intervenuti al secondo King of Iron Fist Tourneament) aspetta un figlio proprio dall'ex-ereditiero. Trascorrono gli anni e il pargoletto, chiamato Jin, apprende i rudi-

TEKKEN 3

LE COSE CAMBIANO

Mettendo a confronto le foto dei giochi della serie di Tekken, si possono notare diverse cose: innanzitutto, è stato reso bene lo scorrere del tempo (benché nel passaggio tra Tekken 1 e Tekken 2 i personaggi abbiano perso misteriosamente qualche chilo) e i nostri amici sono effettivamente invecchiati, l'aspetto grafico ha fatto passi da gigante e soprattutto Tekken 1 ha sempre fatto ridere i polli.

menti della sacra arte del pestaggio dalla mamma, che però a un certo punto della vicenda sparisce, a causa del non meglio precisato intervento della Divinità dei Combattimenti. Jin, ormai diciannovenne, va così in cerca di Heiachi, che ha appena scoperto essere suo nonno. Il caro vecchietto (una macchina da guerra settantatreenne), riconoscendo in lui la stessa forza del defunto figlio, lo addestra ben bene sperando di usarlo successivamente contro la divinità di cui sopra. Il piano di Heiachi è molto semplice: dato che questo misterioso essere sembra intenzionato a far fuori i più grandi maestri delle arti marziali, il vecchio Mishima ha deciso di indire un nuovo torneo al quale far partecipare tutti gli individui più agguerriti, con il solo scopo di ottenere un'alta concentrazione di picchiatori, in modo da attirare il mostrone globale e sconfiggerlo. Chissà come andrà a finire?

La trama una volta tanto non è semplicemente un pretesto per ammassare i personaggi più disparati (o meglio, lo è ma noi faremo finta di niente). A furia di sfornare giochi della serie di Tekken i tizi della Namco sono riusciti a creare una vicenda abbastanza interessante (le gesta della famiglia Mishima sono davvero curiose), anche se le storie dei personaggi di contorno fanno davvero ridere. Su tutte, quelle di Hwoarang e di Eddie Gordo brillano per idiozia: il primo è un allievo di Baek che racimola qualche soldo con degli incontri truccati, che viene costretto a un pareggio da Jin e che partecipa al torneo solo per vendicarsi, mentre il secondo è il figlio di un personaggio impegnato nella lotta contro i narcotrafficanti che, dopo essere stato assalito dai "cattivi", prega il figlio di autoaccusarsi del crimine e finire in prigione "perché quello è l'unico posto sicuro" - roba da pazzi. Fortunatamente la stragrande maggioranza dei giocatori non conosce questo genere di

particolari, così la Namco si risparmia parecchie brutte figure...

Comunque sia, per Tekken 3 non si è evoluta solo la vicenda: i programmatori hanno metaforicamente schiacciato il pedale dell'acceleratore, fornendoci un titolo che ha qualcosa di strepitoso. Tekken 3 infatti risulta più rapido, più fluido, più ricco di dettagli e con dei personaggi nettamente più grandi rispetto al suo predecessore. In effetti, se non fosse per la risoluzione e l'inferiore numero di poligoni, sembrerebbe proprio di guardare il coin-op originale e questo mi sembra già qualche cosa... Un altro elemento che si è perso nella transizione è il fondale poligonale, qui rimpiazzato da uno sfondo bidimensionale che ruota attorno alla solita "pedana quadrata" infinita. A parte questo, la versione Playstation presenta un nugolo di migliorie rispetto all'originale: innanzitutto per casa non vi girerà mai il rompiscatole che chiede moneta (anche se questo dipende dalle persone che frequentate, in effetti), potrete cambiare tutte le opzioni che vorrete (portando a 5 i round da vincere, per delle partite veramente estenuanti) e soprattutto potrete affrontare nuovi modi di gioco. Oltre ai già noti Arcade, VS, Practice, Survival e Team Battle questa volta trovia-

MAZZATE ANIMATE

I connubi Animazione/Videogioco sono sempre più frequenti. Al fenomeno classico dell'adattamento di una serie in versione videogioco, da qualche tempo s'è affiancato quello del procedimento inverso, e cioè il videogioco che diventa cartone animato. Dopo Street Fighter, Fatal Fury e Virtua Fighter (guarda caso tutti picchiaduro) è la volta di Tekken, che è stato appunto "trasformato" in una coppia di OAV e dovrebbe arrivare tra poco anche qui in Italia. Gustatevi le immagini (le sopracciglia forse sono un po' grosse, eh) e aspettate con me il momento in cui riusciremo a gustarci quest'opera...

mo due modalità nuove di zecca: Tekken Force e Tekken Ball. La prima è la famigerata modalità a scorrimento, nella quale prenderemo un personaggio qualsiasi e attraverseremo quattro livelli zeppi di individui non meglio identificati (sembrano dei soldati) e guardati alla fine da uno dei personaggi regolari di Tekken 3. Terminando questa modalità per quattro volte si può accedere a uno dei due personaggi esclusivi per la versione Playstation e cioè il Dottor Boskonovich (il tizio che ha "costruito" Yoshimitsu), un individuo estremamente scarso che rimane sempre per terra e colleziona un sacco di mazzate. La modalità Tekken Force è molto interessante dal punto di

vista teoretico: da giocare non è un gran che, ma se dovessero mai fare un gioco "vero" di questo tipo con l'engine di Tekken farebbero un sacco di soldi. Il modo Tekken Ball invece salta fuori solo dopo aver termi-

nato il gioco normale con un po' di personaggi, ed è l'aggiunta più intelligente che si sia mai vista: è come giocare a "palla avvelenata" con due personaggi: si deve pestare la palla per caricarla di energia e, se l'avversario viene colpito (senza parare o senza colpirla a sua volta), perde energia. E' inoltre

possibile danneggiare l'altro facendogli cascare la palla in una determinata zona del campo, anche se il più delle volte le partite si concentrano sulle mazzate inferte al pallone che si carica come una supernova.

Tekken Ball è estremamente originale e divertente, e soprattutto permette l'accesso a Gon, il secondo personaggio segreto. Gon (estratto dall'omonimo manga) è un dinosauro nano molto odioso e abbastanza efficace in Tekken 3, visto che la maggior parte delle mosse alte non lo possono colpire – io comunque lo detesto, e così dovrebbe fare ogni giocatore di Tekken 3. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, comunque, i cambiamenti rispetto al secondo episodio sono notevoli: innanzitutto, tutti i personaggi possono muoversi in profondità (come faceva Kazuya) e prodursi in nuove mosse mentre lo fanno. Le prese "inevitabili" non esistono quasi più (per esempio non si poteva uscire dalla testata di Heiachi e Kazuya) e tutte hanno la loro brava contromossa (anche spettacolare, nel caso della Headbutt Carnival), molti personaggi hanno una nuovo movimento che permette di interrompere gli attacchi nemici senza causare alcun danno e alcune mosse aeree sono state regolate in modo da accorciare le cosiddette "juggle", anche se i risultati ottenuti non so-

no eccezionali (è tuttora possibile uccidere qualcuno con una sola sequenza). Ci sono poi due caratteristiche che in teoria dovrebbero poter evitare di subire troppi colpi a terra, e cioè un nuovo calcio da sdraiati e soprattutto la possibilità di riprendersi subito da determinate mosse. Con tutte queste aggiunte lo stile di gioco è diventato molto più veloce e anche i personaggi sembrano essere diventati più fluidi nei movimenti e meno pesanti – Tekken 3 alla fine sembra lo stesso gioco di Tekken 2, ma in realtà è molto differente. L'ennesimo capolavoro della Namco non è scevro da difetti: le tex-

biamo salvato su card i risultati.

Giocato da solo è un po' scarsino: le mille modalità diverse non possono nascondere che il computer sia sem-

ture si deformano di tanto in tanto, il suono (identico al coin-op) è diventato meno gradevole, grazie alle solite musiche veramente scarse (anche quelle di Tekken 2 erano orribili) e a degli effetti che sembrano campionati dai film di Bud Spencer – quelli del 2 erano nettamente più belli, e soprattutto

pre e comunque scarso - per fortuna che con un paio di amici a disposizione la cosa cambia radicalmente. In buona sostanza, Tekken 3 è l'apice dei picchiaduro: il miglior titolo nel suo genere, graziato da una realizzazione tecnica veramente eccezionale, da una giocabilità sopraffina e da una cura per i particolari ultraterrena. Non potete non possederlo, è semplicemente fuori questione. Le cose da dire e da scoprire sono talmente tante che mi chiedo come mai siate ancora qui a leggere e non siate corsi dal negoziante...

MA

il parco personaggi non è entusiasmante: la colpa è senza dubbio del coin-op, ma questo non toglie che Ogre, True Ogre, Boskonovich, Gon e Anna siano dei personaggi veramente ignobili (Anna tra questi quattro è il migliore, ma è da sempre il personaggio meno usato). Insomma, perché non hanno buttato dentro anche Jun e Kazuya? Dovremo forse aspettare un prossimo Tekken? Vabbuò. In ogni caso Tekken 3 è uno di quei titoli che dureranno in eterno ai fan dei picchiaduro, un po' come è successo per il suo predecessore – la copia redazionale ha accumulato diverse migliaia di partite certificate, per non parlare di tutte le volte che non ab-

PLAYSTATION

GRAFICA	95
SONORO	89
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	97

Tekken 3 riempirà i vostri pomeriggi, le serate, le nottate... Con un buon numero di conoscenti organizzerete tornei, vi dispererete, vi esalterete... Tekken 3 è da avere. Il fatto che sia praticamente perfetto poi è irrilevante.

KICK OFF WORLD MANAGER

Azione arcade + Kick Off "classic"

In collaborazione con:

DEEJAY NOLAN +CALCIO Kappa

All rights reserved.

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Goal! Le buone azioni premiano sempre.

- Finalmente un gioco manageriale dove sul campo potrai decidere le sorti della tua squadra
- Ogni squadra si muove secondo una particolare tattica di gioco, differente da squadra a squadra
- Un grande gioco manageriale dove potrai vendere e comprare giocatori come il vero Calciomercato
- Squadre nazionali e oltre 120 di club, comprese quelle del campionato italiano con tutti i giocatori con i nomi originali
- Grafica strabiliante: migliaia di poligoni su schermo per ogni giocatore!
- Partite di coppa del mondo, lega e di campionato
- Esclusiva visuale top-down nella più classica tradizione di gioco
- Completamente in italiano con il commento a cura di Bruno Longhi

ANCO

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

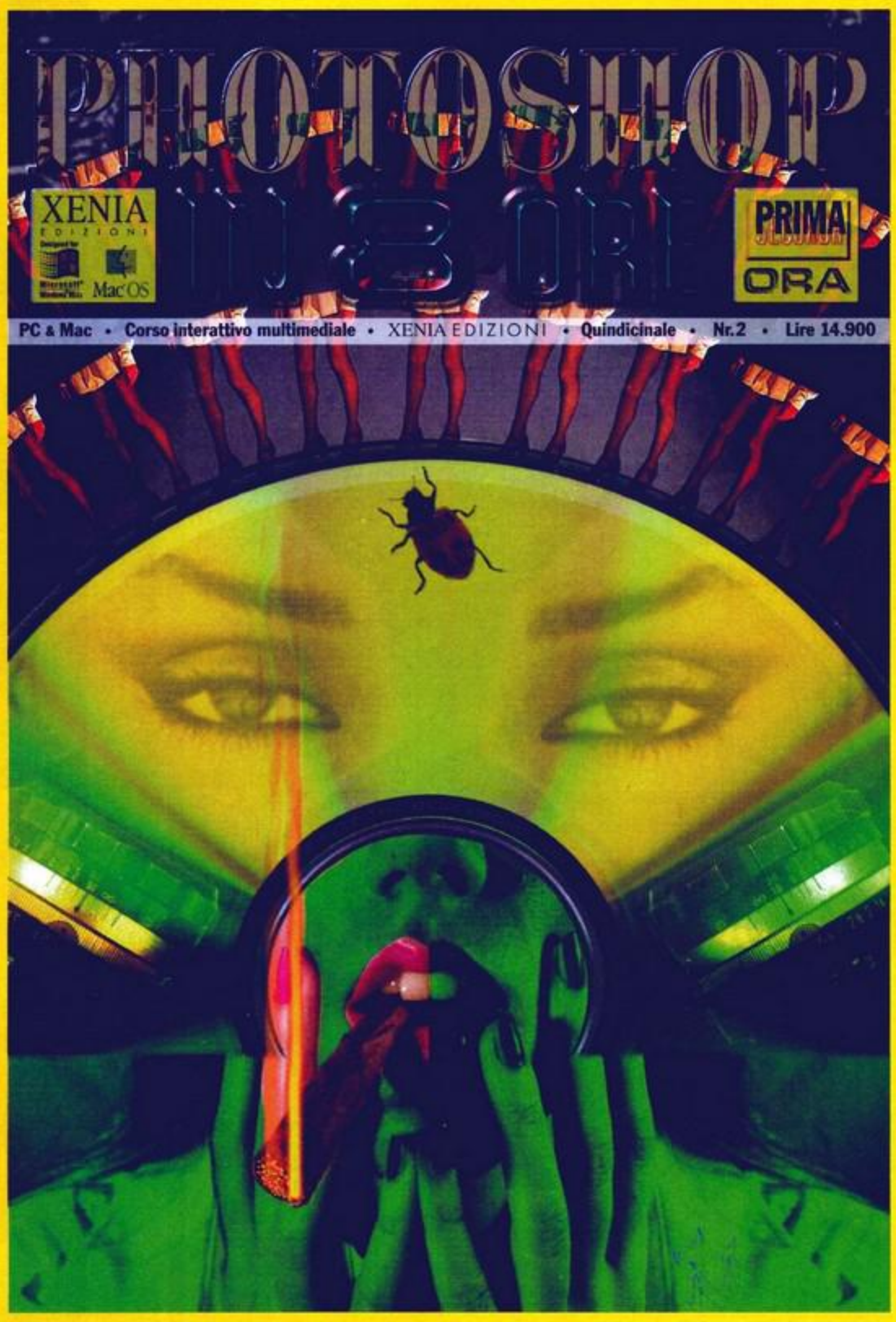
HALIFAX

www.halifax.it

Il più completo corso su Adobe Photoshop 4.0® mai pubblicato su cd-rom. (per PC & Mac)

Da Aprile, ogni 15 giorni in edicola

Chi lo usa?	Cosa ne fa?
il grafico freelance	design d'immagini
il pubblicitario	fotomontage
produttore multimediale	interfacce cd-rom
l'art director	progetti clienti
creatore pag. web	grafiche & bottoni
l'artista digitale	arte digitale
creatore di videogiochi	schermate e scenari
il fotografo	il foto-enhancement
il fotolitista	correzione colori
il professionista	crea idee
il dilettante	cartoline d'amore
l'insegnante	visualizza meglio
lo studente	arrichisce i compiti



Un corso interattivo formato cd-rom, nel quale i maestri virtuali vi fanno da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L'interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software tranne il QuickTime per poter usare questa collana.

XENIA
EDIZIONI

Se non trovate questa collana nell'edicola sotto casa....TRASLOCATE.

ELECTRONIC ARTS

WARHAMMER: DARK OMEN

WARGAME

87

GIOCATORI 1

REVIEW

WARHAMMER DARK OMEN

A.A.A. ABILE E ARMATO CAPITANO DI VENTURA CERCASI. I CANDIDATI DOVRANNO PRESENTARSI MUNITI DI COMPAGNIE MERCENARIE PRESSO LA CORTE IMPERIALE. ASTENERSI DILETTANTI O PERDITEMPO. SICURA POSSIBILITÀ DI GUADAGNO E SPESE FUNERARIE COMPRESE NELL'INGAGGIO. RISPONDERE PRIMA DELLA CONGIUNZIONE DELLE LUNE.

In ogni cultura, l'eclissi di luna è stata vista superstiziosamente come foriera di presagi oscuri e maligni. Bene, nel mondo di Warhammer ciò avviene secondo gli stessi canoni, con l'unico problema che le superstizioni spesso sono indice di buon senso e saggezza. E quando nell'eclissi sono coinvolte due lune, di cui una completamente nera, cosa potrebbe mai accadere? Nulla di particolare, dato che in un mondo fantasy la resurrezione di un'orda di non morti è qualcosa che accade ogni giovedì...

E allora eccoci: i non morti (zombie, scheletri, ghoul, spettri e simili) hanno ripreso a sollevare le loro orbite vuote (ma cariche di malvagità, fidatevi) sulle contrade saggiamente amministrate dall'Imperatore degli Uomini e dai suoi illuminati ministri (cacciatori di streghe, inquisitori, flagellanti e monaci apocalittici), con l'intento di mettere tutto a ferro e fuoco, facendo pentire tutti quanti di essere nati, possibilmente allargando le proprie schiere con morti freschi, nel processo.

Ma essendo questo il seguito di quello stesso gioco tattico in cui gestivate un esercito mercenario, vi toccherà ancora una volta togliere le castagne dal fuoco con le vostre schiere di

soldati a pagamento. Concetto di base e personaggi uguali a Shadow of the Horned Rat, Dark Omen presenta alcune differenze nella gestione e nella rappresentazione tattica delle missioni. Ma andiamo con ordine.

Dark Omen è un wargame: un gioco di guerra tattico, in tempo reale, fantasy. Vi trovate nei panni del Comandante mercenario più famoso di tutto l'Impero e al vostro comando sono poste alcune unità di combattenti. Per la precisione, all'inizio della campagna (termine che indica più operazioni militari collegate tra loro), le vostre forze ammontano a un'unità di cavalleria, una di fanteria, una di balestrieri e un cannone.

Rispetto alla versione precedente, la gestione del gioco tra una missione e l'altra è decisamente limitata e le decisioni da prendere sono ridotte ai minimi termini, spesso riassumibili in scelte del tipo "Rimani a difendere la città, o prosegui il viaggio?".

L'enfasi è stata posta sulla direzione in tempo reale dell'operato dei reggimenti. I comandi che potete impartire sono indirizzabili alle unità tramite una pulsantiera multifunzione posta in basso a destra nella schermata di gioco. Questi pulsanti regolano l'ingaggio e la carica per il corpo a corpo, le armi da lancio, la magia e la relativa scelta degli incantesimi e il movimento. In SOTHR gran parte della gestione delle unità era opinabile effettuarla tramite la visuale della mappa tattica, la quale mostrava la collocazione delle unità sul campo, la direzione in cui guardavano e il loro status (membri in vita, morale, etc.). In Dark Omen le funzioni di questa mappa sono rimaste, nell'essenza, ma il suo valore gestionale è diminuito, in quanto il gioco incoraggia decisamente la gestione delle armate in tempo reale. Il puntatore, infatti, cambia la propria funzione a seconda della modalità selezionata (da puntatori di bersagli per armi da lancio a indicatori per incantesimi, da meta del movimento a semplice selezionatore).

La visuale del campo è essenziale al gioco. La posizione delle unità combattenti (o meglio, la direzione in cui sono posizionate) è resa tramite la presenza ai margini dello schermo dei loro stendardi. Ognuno di essi è corredato da una piccola freccia indicante

la direzione in cui l'unità si muove e, tramite il suo colore, lo status dell'unità (bianco per normale, rosso in combattimento e giallo per indicare la rotta). È possibile selezionare le unità sfruttando gli stendardi (leggi puntando e cliccando su essi).
Il campo di battaglia? Estremamente variegato e multiforme, come devono essere i campi di battaglia fantasy, con foreste, dirupi, ruscelli, fortezze, crinali, città, strade, fiumi e chi più ne ha più ne metta. Anzi, forse è meglio di no; in quanto il campo, in assonometria (ruotabile) è così ricco di dettagli, spesso in movimento (fumo, uccelli, acque, fiamme), che spesso la scena risulta confusa. Aggiungete a questo unità composte da decine di guerrieri, ognuno con movimenti individuali, e otterrete un'immagine complessiva abbastanza confusa, anche se ricca di dettagli. Basta un po' d'abitudine per non farci caso, ma prima di riuscire a farvi piacere la cosa (soprattutto se siete abituati a wargame con unità composte da singoli mezzi o un palo di guerrieri), potreste trovare questo elemento un pochino ostico.
Dark Omen parla direttamente al cuore di chi ha amato e giocato Shadow of the Horned Rat. Con una gestione più rapida, anche se meno articolata, più diretta e immediata, ma con un numero di scelte strategiche (leggi: quale missione intraprendere) decisamente minore, sposta l'equilibrio sul campo di battaglia. Inutile dire che i non morti, con la loro capacità di instillare paura nei cuori umani, sono avversari con i controfiocchi!
Una nota che migliora di molto la giocabilità, anche se va un pochino contro lo spirito del gioco, è data dal fatto che in qualunque momento, prima di una battaglia o subito dopo, a metà di uno spostamento o indipendentemente dal fatto che la vostra armata sia accampata in città o meno, è possibile acquistare armature per le unità, eventuali oggetti magici o (ma questo solo se si è nei pressi di un centro abitato), rimpiazzi per i caduti. Ottima è la possibilità di selezionare prima della battaglia gli incantesimi a disposizione dei vostri maghi (una risorsa davvero utile che nella precedente versione non esisteva).
La storia di fondo? Be' è meglio non parlarne, in quanto è estremamente ricca di particolari e il parlato tra i vari personaggi (seppur rigorosamente in inglese e spesso fortemente accentato) è davvero gustabile. Traspare quindi l'indole feroce e determinata di Bernardt "Grudgebringer", il vostro alter ego, attraverso un'epopea di agguati e tradimenti, incontri e battaglie che vi narrerà del tentativo dei servi della Non Morte di portare l'ombra del loro volere nelle terre dell'Uomo. Sarà una lunga e difficile campagna e i vostri uomini dovranno davvero mettercela tutta per riuscire a sopravvivere. La fortuna in questo gioco, conterà solamente fino a un certo punto. Il resto è tattica e buona scelta di tempi. Cercate di sfruttare il terreno a vostro vantaggio.

Christian Antonini

PLAYSTATION

GRAFICA	80
SONORO	88
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	82

Non è per tutti. Si tratta di un gioco difficile e che potrà soddisfare esclusivamente alcuni palati. Realizzato per cercare di abbassare la fascia d'età dei giocatori e per diffonderlo a un pubblico più vasto, ha sacrificato parte del suo sistema articolato per una gestione più immediata.
Eh... Noi pochi. Noi felici pochi...

REVIEW

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2

ZOMBIE ITALIANI

97

GIOCATORI 1

RESIDENT EVIL 2

UNO DEI GIOCHI PER CUI VARREBBE LA PENA ACQUISTARE UNA PLAYSTATION È RESIDENT EVIL 2. ADESSO LO È ANCORA DI PIÙ DOPO L'USCITA DI QUESTA VERSIONE LOCALIZZATA PER IL MERCATO ITALIANO.

Non sono molti i titoli che possono vantare la nomea di "killer application". Resident Evil è uno di questi. Già il primo capitolo della serie aveva sbalordito e conquistato gli appassionati di mezzo mondo e il volume di vendite globali era stato impressionante. Ancora meglio ha fatto il sequel, con milioni di copie prenotate ancor prima dell'uscita nei negozi. Il segreto di tanto successo? Il perché di tale riscontro di pubblico e critica? Semplice: è un gioco eccezionale. E scusate se è poco. Al giorno d'oggi è sempre più raro imbattersi in titoli tecnicamente all'avanguardia, divertenti da giocare e coinvolgenti più del seno di Lara Croft. Resident Evil 2 è tutto questo e probabilmente anche qualcosa in più. E' uno strano incrocio, infatti, tra un film horror e un videogame, tra un viaggio onirico davanti al monitor e un'esperienza psico-fisica del tutto fuori dal normale. Mi è persino difficile iscriverlo in un genere ben delineato. E' un arcade? E' un'avventura? Uno sparatutto in terza persona? Certamente tutto questo, ma probabilmente non sbaglio asserendo che Resident Evil 2 non è solamente questo. E', infatti, un'esperienza unica che qualsiasi videogiocatore dovrebbe vivere. E vi assicuro che, dopo aver giocato e dopo aver finito l'avventura sia con Leon che con Claire, impugnare il pad non sarà più la stessa cosa. La tensione che si respira esplorando gli angosciosi ambienti di Raccoon City, l'adrenalina che scorre a fiumi negli scontri con i mostri frutto degli esperimenti della Umbrella Incorporated, la gioia che si prova nel superare gli enigmi, il letterale grado di esaltazione che si vive distruggendo per sempre quella specie di terminator che ci perseguita per tutta la parte finale dell'avventura, la sorpresa nell'apprendere che il gioco non finisce quando è finito, ma che è possibile riaffrontarlo con gli altri personaggi o in modalità più complesse, sono tutte sensazioni che non dimenticherete facilmente. La grafica è sbalorditiva e il mix tra personaggi poligonali e fondali piatti, non facile sulla carta, è in realtà riuscitissimo. Al prossimo capitolo l'ancor più arduo compito di immergere tutti in un vero ambiente 3D, conservando al tempo stesso credibilità e atmosfera. I mostri sono orribilmente belli e terrificanti. In alcuni casi i fondali sembrano meno curati del solito, ma si tratta di aspetti marginali e assolutamente trascurabili di fronte alla bellezza del tito-

lo nel suo insieme. Il sonoro è eccezionale, con effetti e rumorini davvero coinvolgenti e terrificanti (di nuovo). Il doppiaggio in italiano purtroppo non c'è (l'opera di traduzione ha, infatti riguardato solamente i testi su schermo: pare infatti che i programmatori del gioco, dopo averci lavorato per quattro anni ininterrottamente, siano andati in vacanza e a nulla sono valsi i tentativi di riportarli indietro per far loro implementare il nostro parlato nel prodotto... ma naturalmente questo è solo ciò che si dice in giro...), ma le interpretazioni originali sono notevoli. Sulla giocabilità e la longevità non c'è molto da dire, dato che ci si trova di fronte a un vero capolavoro. L'interazione con gli scenari e gli oggetti presenti, pur non essendo totale, è proprio come la si desidererebbe. I comandi sono immediati e intuitivi (basta solo una decina di minuti per imparare tutti i segreti dell'interfaccia di gioco). Qualche perplessità la sollevano il sistema di salvataggio e la gestione dell'inventario (è possibile salvare o accumulare oggetti e materiali solo in apposite locazioni). Un titolo che va giocato e rigiocato e che non lascerete mai sotto la polvere, magari solamente per impressionare qualche amico in visita di cortesia. Inoltre vi assicuro che Resident Evil 2 non si risolve unicamente in una carneficina di mostri (a proposito, se siete deboli di cuore non giocate da soli al buio...) e, anche se quella sarà la vostra maggiore occupazione, dovrete per forza far funzionare il cervellino per risolvere enigmi, per trovare oggetti o chiavi, per combinare tra loro item o armamenti, per sfuggire alle imboscate e per arrivare al miglior finale possibile. In base al vostro operato, infatti, il gioco può avere finali diversi e portare o meno all'inizio di nuove partite con gli altri personaggi. Menzione d'onore per l'introduzione in grafica renderizzata che da sola fa già presagire il calibro del titolo che si è appena acquistato. La cosa che mi ha maggiormente impressionato, tuttavia, non è stata paradossalmente la grafica, ma la regia e lo "storyline" e, anche se quella sarà la vostra maggiore occupazione, dovrete per forza far funzionare il cervellino per risolvere enigmi, per trovare oggetti o chiavi, per combinare tra loro item o armamenti, per sfuggire alle imboscate e per arrivare al miglior finale possibile. In base al vostro operato, infatti, il gioco può avere finali diversi e portare o meno all'inizio di nuove partite con gli altri personaggi. Menzione d'onore per l'introduzione in grafica renderizzata che da sola fa già presagire il calibro del titolo che si è appena acquistato. La cosa che mi ha maggiormente impressionato, tuttavia, non è stata paradossalmente la grafica, ma la regia e lo "storyline", talmente curati che potrebbero tranquillamente essere utilizzati per un kolossal cinematografico (e sembra proprio che le disavventure degli agenti della S.T.A.R. faranno la loro apparizione sul grande schermo). Non c'è un attimo di pace e i salti che farete sulla poltrona saranno talmente tanti che presto perderete il conto. Davvero imperdibile. Essere originali parlando di Resident Evil non è impresa facile, specialmente dopo che si sono scritte pagine e pagine in proposito. Lo schema di gioco ormai lo dovreste conoscere a memoria e in caso di amnesie basta dare un occhio all'incredibile recensione del bamboccio Mao redatta sul numero 72 di ConsoleMania. Per il resto non c'è altro da dire se non precipitatevi a comprarloooo...

Stefano "licker" Lisi

PLAYSTATION

GRAFICA	95
SONORO	95
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	94

Tutto quello che un videogioco di azione e suspense dovrebbe possedere è racchiuso nei due argentei supporti contenuti nella confezione di Resident Evil 2. Un capolavoro assoluto, una pietra miliare indimenticabile. La versione localizzata, poi, consente anche ai meno anglofili di portare a termine la carneficina di zombie senza troppi punti interrogativi. Non potete perderlo...

PLAYSTATION

SONY

DEAD BALL ZONE

E POI C'È CHI DICE CHE LA BOXE È UNO SPORT VIOLENTO...

Mi ricordo tantissimi anni fa, quando ero piccolo piccolo, di aver visto un vecchio film ambientato in un futuro più improbabile che prossimo, in cui era rimasto solo uno sport e tra l'altro violentissimo. Si chiamava Roller Ball, con il grande James Caan, e lo sport consisteva nel correre con pattini a rotelle su un circuito ovale per impossessarsi di una pesantissima palla d'acciaio con la quale fare punto. Naturalmente, all'interno

del circuito, valeva tutto: pugni, calci, spinte, ecc..., e più ne finivano in coma, meglio era. A questo primo film, ne seguirono poi altri, sempre sul tema futuro + sport = violenza, fino a sconfinare nel mondo dei videogiochi e, in questo caso, arrivare a Dead Ball Zone [beh, le partite che ho fatto io a Rollerball per C=64 non si contano... Come non si contano le mie recensioni di Speedball. NdAlex]. Per la verità non si tratta di un anello e i giocatori non sono su pattini, ma il succo non cambia. Infatti si svolge in un'arena e il gioco prende le sue regole un po' dal basket, un po' dal calcio, un po' dal football e dalla pallamano. Lo scopo principale e dichiarato è quello di comandare la propria squadra, in tutto otto giocatori e farle fare più goal della squadra avversaria. Lo scopo secondario,

chiaramente non dichiarato, è quello di eliminare nel vero e proprio senso della parola gli avversari. Per farlo, non bastano i falli tradizionali, come sgambetti, calci, pugni e

spintoni, ma c'è a disposizione un piccolo arsenale. Piccolo per modo di dire, perché in realtà è ben fornito e comprende tra le altre cose pistole, bombe e (per la gioia di tutti i nostri amici amanti dei film splatter) anche motoseghe. Quindi, al di là del divertimento sano e violento, s'innescano tutta una nuova serie di problematiche tattiche.

Voglio dire, se con i videogiochi di sport tradizionali dovevo solo preoccuparmi di scartare l'avversario e rubargli la palla, in questo caso si aggiunge anche la componente lanciare-la-bomba-verso-quello-schifoso-avversario, oppure evitare-la-bomba-che-mi-sta-arrivando-da-quello-schifoso-avversario.

Graficamente il gioco è molto bello e curato in ogni minimo particolare.

C'è solo un piccolo problema nella font utilizzata per le scritte, che è troppo piccola a discapito della leggibilità. Per esempio nel menu di gestione della squadra, in cui si possono armare i vari giocatori e settare le preferenze desiderate, è decisamente difficile riuscire a leggere le varie voci.

Ma, tolto questo piccolo difetto, la grafica è veramente forte. I giocatori, le schermate di passaggio da un menu all'altro, le squadre e tutto il resto, hanno un sapore piacevolmente futuribile e ben realizzato.

Anche i movimenti dei vari giocatori sono molto fluidi e veloci.

E poi, era da aspettarselo, i nomi delle squadre sono giocati al fine di incutere terrore negli avversari. Chi di voi non ha mai voluto far parte di una squadra che si chiama Dominators, Gladiators, oppure Voodoo? E chi di voi non ha mai sognato di sconfiggere ed eliminare dal torneo (magari uccidendo tutti i giocatori) squadre come Rocksta e Killa Klown? Chiaro che, avendo a disposizione un videogame del genere, gli sviluppatori e i creativi hanno giocato nella giusta direzione tutto, nomi delle squadre compresi.

Altra cosa molto buona, è la giocabilità di Dead Ball Zone. Naturalmente bisogna fare mente locale e dimenticarsi il gioco pulito che si usa per prodotti del tipo di FIFA 98 e spendere qualche partita per imparare a usare al meglio gli "optional" a disposizione (credetemi, le prime volte è un vero e proprio massacro).

Per quanto questa sia solo una preview, credo che la versione definitiva del gioco sarà molto interessante. Anche il fatto, per esempio, che c'è la possibilità di memorizzare i propri risultati e la propria squadra sulla memory card, per poi andare a casa di qualche amico e sfidarlo utilizzando il proprio tipo di gioco e la squadra già configurata al meglio, è sicuramente un forte punto a vantaggio.

L'unico dubbio che mi sorge è questo: può piacere un gioco di sport come questo? Mi spiego, al di là del fatto che l'idea di questo gioco del futuro violento non è originalissima ma comunque carina, non è che i fanatici di questo genere di titoli cercano giochi in cui le situazioni sono reali? Il successo dei giochi come appunto il già citato FIFA 98, non è dovuto solo alla bella grafica e alla grande giocabilità, ma anche al fatto che le squadre, i giocatori e i tornei, sono reali. Quindi io posso scegliere la mia squadra del cuore e portarla a vincere il campionato (beh, magari non in maniera così semplice e immediata come ho scritto qui). Invece, in questo caso, ci troviamo di fronte a uno sport che non esiste, con squadre inventate composte da giocatori immaginari: una situazione che non posso in nessun modo ricondurre al mio mondo sportivo reale e conosciuto. Ma una volta superato questo piccolo difetto, peraltro concettuale e non dovuto a un eventuale errore da parte del publisher, Dead Ball Zone è un videogioco che ha veramente delle buone carte da giocare.

Thomas TMM Mantero

LE NUOVE
RIVISTE
XENIA EDIZIONI
VI ATTENDONO
TUTTI I MESI
IN EDICOLA.

Trucchi, soluzioni, recensioni e novità per PlayStation

Navigazione sicura tra hobby, professione e divertimento

Trucchi, soluzioni, hardware e giochi on line per PC

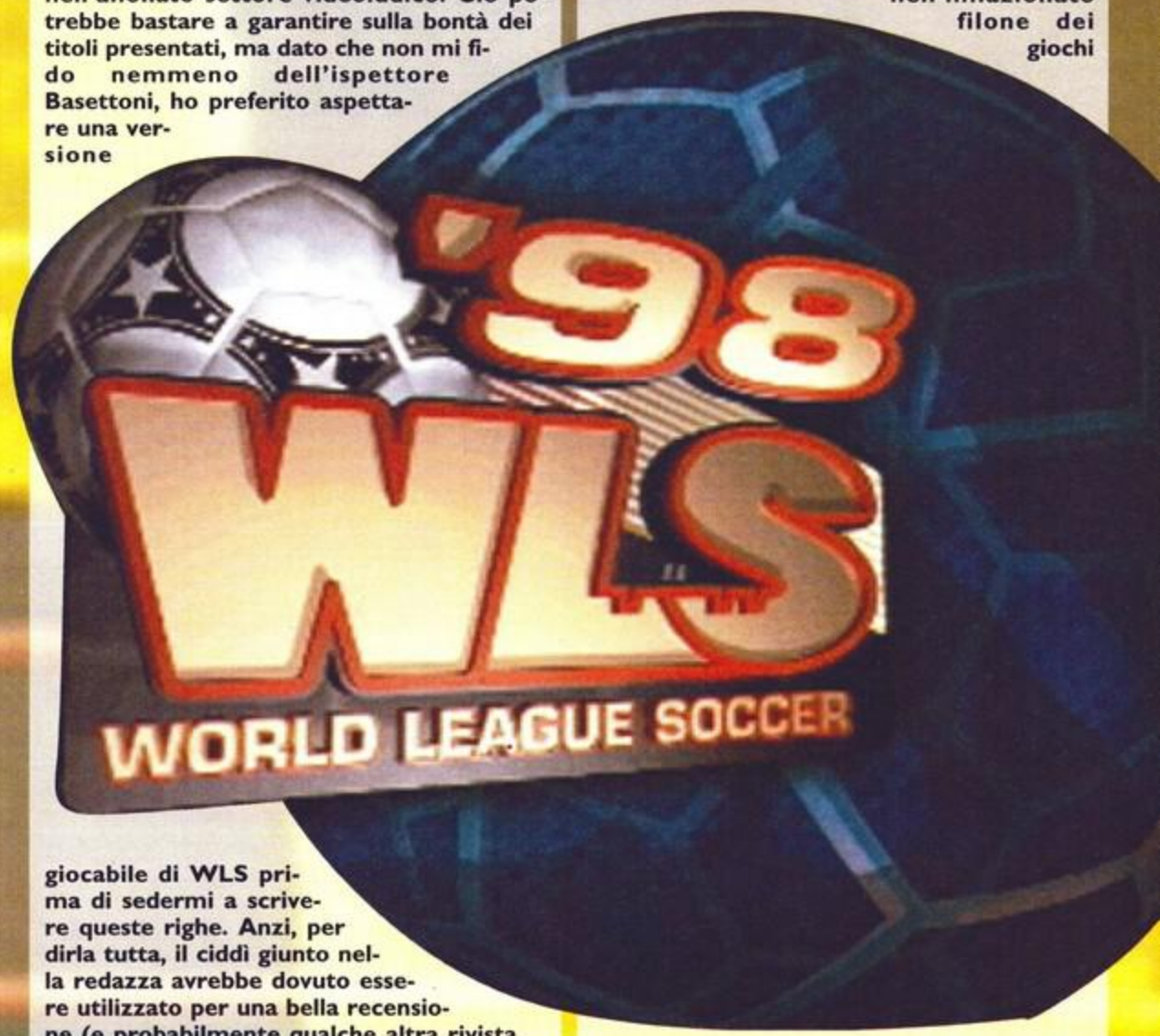
PREVIEW

PLAYSTATION

EIDOS

SE SON ROSE FIORIRANNO, SE SON CAMPIONI SEGNERANNO, SE SON REDATTORI SI IMBRUTTIRANNO

Certe volte si aspettano dei titoli per mesi e poi si finisce con il rimanerne delusi. In altre circostanze può capitare che un gioco arrivi in redazione in totale sordina e si riveli improvvisamente un piccolo capolavoro. Questo potrebbe essere il caso di World League Soccer, nome sconosciuto ai più fino a non molto tempo fa e adesso candidato a punta titolare per i mondiali di calcio. La Eidos è un'etichetta ludica relativamente giovane. Tuttavia, in pochissimo tempo (e con pochissimi titoli) la software house di Lara Croft si è riuscita a guadagnare un posto di tutto rispetto nell'affollato settore videoludico. Ciò potrebbe bastare a garantire sulla bontà dei titoli presentati, ma dato che non mi fido nemmeno dell'ispettore Basettoni, ho preferito aspettare una versione giocabile di WLS prima di sedermi a scrivere queste righe. Anzi, per dirla tutta, il ciddì giunto nella redazza avrebbe dovuto essere utilizzato per una bella recensione (e probabilmente qualche altra rivista furbacchiona l'avrà pure fatto...), ma dopo una rapida occhiata il gioco si è rivelato ancora in una fase primordiale e pertanto la saggezza che da sempre mi contraddistingue ha fatto propendere per una ricca preview. Cosa volete farci, la senilità oltre alle rughe e ai ciuffi bianchi alla Nathan Never porta anche un po' di sano spirito critico e di calli ai piedi. Comunque, torniamo a respirare, mangiare e soprattutto parlare di calcio. Mentre Ronaldo, Cafù e gli altri mentecatti della nazionale carioca si divertono a sbeffeggiare i poliziotti degli aeroporti francesi, World League Soccer si inserisce nell'inflazionato filone dei giochi



calcistici puramente arcade che vedranno la luce entro la data di apertura dei Mondiali. L'impostazione generale non si discosta di molto da quelli che sono i canoni comuni al genere e pertanto vi ritroverete a scegliere tra le solite opzioni e le solite modalità di gioco. Le squadre disponibili sono quelle dei club di una decina di nazioni. I nomi dei giocatori sono fasulli come la dieta dimagrante che sto seguendo (non temete, nonostante le illazioni dei miei colleghi arriverò all'estate in uno stato di forma spettacolare e, come al solito, farò strage di cuori femminili... poi mi sveglierò e mi troverò accanto il Nikazzi a cavallo a un bue...); dunque, dicevo... nomi fasulli, ma curiosamente pronunciati bene dallo speaker inglese che commenta le azioni salienti del match. Le gare disputabili vanno dall'amichevole di rito al campionato (normale o personalizzato), dalla coppa all'intera stagione agonistica, passando per tornei e leghe internazionali assolutamente di fantasia. Gli stadi in cui disputare gli incontri sono quattordici, tutti ben caratterizzati graficamente e composti da decine di poligoni ricoperti di onestissime texture. Lo stesso dicasi per le diverse condizioni atmosferiche, davvero ben realizzate e in grado di dare la sensazione di "esserci". Importante in tal senso è il differente comportamento della sfera di cuoio sulle varie superfici (provate a far rimbalzare il pallone in una pozza di fango o su un montarozzo di neve). La scelta delle condizioni di gioco, però, si spinge oltre, con la possibilità di impostare anche il momento della giornata in cui disputare la partita, con conseguente variazione della temperatura nel catino di gioco. L'eccessivo caldo provoca, infatti, un prematuro imbruttimento dei calciatori e il calo delle loro prestazioni. Ogni atleta è definito da una dozzina di parametri (è anche possibile editare il proprio dream team) che in qualche modo ne influenzano il comportamento sul rettangolo verde. Anche i calciatori sono poligonali e, anche se meno dettagliati (o solamente meno credibili) di quelli di altri giochi del genere, non sono affatto malvagi.

A livello di pure opzioni va segnalata la possibilità di agire sulle regole (presenza o meno di falli e fuorigioco, golden gol o supplementari...). Non poteva nemmeno mancare una sezione dedicata alla gestione della squadra con modulo tattico e formazione. In realtà questi settaggi non sono così elaborati e un qualcosa di più "profondo" non avrebbe certo guastato. Ma non è il caso di preoccuparsi troppo, visto che World League Soccer il meglio di sé lo dà sul campo. Prima di iniziare con una veloce disamina tecnico qualitativa (in pratica una primissima impressione derivante da un paio di nottate passate a giocare ininterrottamente con quella bestiola di Mao) però, vi ricordo che il CD da noi visionato conteneva solo una beta del gioco e che probabilmente diverse cosucce cambieranno, prima dell'uscita nei negozi.

In ogni caso, quello che mi ha maggiormente impressionato è stato il particolare metodo di controllo. Il sistema di passaggi e tiri è implementato in maniera semi automatica e ciò consente rapide azioni in scioltezza, anche nel caso la manovra sia particolarmente elaborata. World League Soccer, infatti, si presta particolarmente al gioco pensato e se vorrete vincere vi dovrete dimenticare di effettuare lunghi lanci o sgroppate solitarie. Saltare uno o due avversari è ancora fattibile, ma arrivare in porta palla al piede è quasi impossibile. Fondamentale, quindi, è il gioco di squadra, con passaggi e fitte ragnatele a centrocampo. Ficcante in tal senso è l'immancabile passaggio in profondità, spesso determinante per smarcare l'ultimo uomo. Particolarmente intuitivo è anche il sistema di gestione dell'effetto imprimibile alla sfera. In pratica si è tornati al caro vecchio aftertouch e le mine a girare che vengono sparate dai vari giocatori sono davvero impressionanti. Non ho gradito affatto il metodo di contrasto e quello di cambio uomo, ma tutto lascia credere a un problema della versione visionata. Nessuna traccia, invece, di un tasto di corsa, ormai irrinunciabile per tutti gli amanti del cambio di velocità. Le animazioni mi sono sembrate un po' grezze, specialmente se confrontate con quelle di altri titoli del genere, ma il tempo per migliorare ancora c'è e solamente la versione finale ci saprà dire se World League Soccer sarà in grado di impensierire sua maestà ISS Pro. Noi saremo lì ad aspettare con gli scarpini ai piedi e il pad in mano...

Stefano "Mao non ce la fa più" Lisi

PLAYSTATION

GROLIER

XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR

IL FUTURO È NERO. COMUNQUE VADANO LE COSE, QUALSIASI SIA IL NOSTRO DESTINO, IL FUTURO È NERO...

Non mi sono improvvisamente trasformato in un menagramo o in un uccellaccio del malaugurio (anche se sto scrivendo all'alba di un venerdì 17 che sembra incominciare nel peggiore dei modi)[e sapeste com'è continuato... NdAlex], ma ho solamente preso atto del fatto che il domani presentatoci nei videogiochi sia sempre funestato da terribili piaghe e da situazioni particolarmente sfortunate. Credo di averne già parlato in un precedente articolo e pertanto non mi soffermerò più di tanto sul potere iettatorio dei game designer, cedendo subito spazio e caratteri alla descrizione di Xenocracy, curioso shoot 'em up della Grolier Interactive in uscita per PC e PSX.

LA STORIA INFINITA

Ci troviamo più o meno nell'anno 10600 dell'Era Comune e lo spazio profondo non è più un mistero per l'uomo. Le colonie terrestri si estendono per tutto il Sistema Solare, dalle aride superfici di Mercurio fino alle gelide nebulose di Oort, regalo dell'ultimo passaggio della cometa omonima. La colonizzazione è stata massiccia, feroce. I mari silenziosi che congiungono pianeti, lune, e asteroidi sono regolarmente solcati da mute navi spaziali, spola continua tra i centri di ricerca, le grandi megalopoli, le aree estrattive e le colonie. La corsa allo spazio è stata dettata da diversi fattori. Innanzitutto il sovrappopolamento. E poi la scarsità delle risorse, l'inquinamento, l'estinzione di numerose specie animali, la morte dei vegetali e improvvisi cataclismi hanno fatto propendere per una più rassicurante evacuazione generale. Ma non solo. Le spedizioni di conquista sugli altri pianeti sono state dettate soprattutto dalla brama di mettere le mani su un preziosissimo minerale liquido chiamato lycosite, una sorta di nuovo oro nero, meno inquinante e più potente. La superficie di asteroidi e pianeti è stata così trasformata in una sorta di gigantesco cantiere e trivellatori e raffinerie rappresentano la crosta di mondi ormai deva-

stati. Tutto questo, tuttavia, non sarebbe un dramma enorme se non fosse per il fatto che la pace in un ecosistema del genere è destinata a durare meno di una pizzetta lasciata davanti al sottoscritto. Di conseguenza, quattro opposte fazioni si trovano a battagliare per la supremazia sull'estrazione del prezioso minerale. A fare da paciere ci sono le UPN

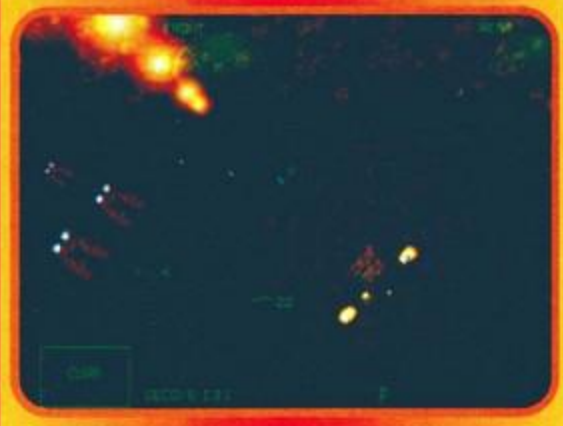
(United Planet Nations), una sorta di discendenti delle Nazioni Unite attuali, sempre pronte a mettere il becco negli affari degli altri. La funzione di arbitro, tuttavia, è tutt'altro che semplice e per questo improbo compito siete stati scelti ufficialmente da Alex... ehm... no, forse quello è tutto un altro discorso (anche se scrivere delle preview in tempo zero e senza uno straccio di documentazione è altrettanto improbo...), dunque, dicevo... siete stati scelti dal sindaco dell'universo, un essere raccapricciante al cui confronto Raffo che picchia i suoi criceti perché battono la fiacca è un educanda. In questo quadro drammatico prende il via Xenocracy.

IL GIOCO

In questo prossimo parto della Grolier Interactive impersonerete il comandante di un grande squadrone e il vostro compito sarà quello di difendere le colonie dagli aggressori, dalle navi pirata e da qualsiasi minaccia aliena. Inoltre dovrete limitare il più possibile le scaramucce tra le quattro fazioni in lotta, agendo anche per vie diplomatiche e cercando di rassicurare tutto e tutti. Le richieste di aiuto che riceverete saranno moltissime (il Sistema Solare sarà veramente squassato da lotte intestine, da aggressioni gratuite, da subdole manovre di sabotaggio e dalla minaccia costante di razze aliene particolarmente aggressive). Anche se sarete dotati delle migliori tecnologie e le vostre navi spaziali potranno compiere balzi nell'iperspazio, non potrete rispondere a tutte le richieste e starà al vostro acume tattico selezionare quali situazioni privilegiare.

Le modalità di gioco presenti in Xenocracy sono fondamentalmente quattro. L'arcade ha come unico obiettivo quello dell'accumulazione di punti su punti al fine di battere il record registrato. In poche parole si tratta solo di lanciarsi nello spazio e resistere il più possibile, abbattendo nemici e installazioni rivali a più non posso, destreggiandosi tra dieci missioni in rapida successione. La modalità di gioco "simulazione", invece, rappresenta il vero cuore di Xenocracy ed è strutturata in molte più missioni. In base al

vostro operato la storia evolverà e forse riuscirete a salvare l'universo intero. In caso contrario, la distruzione del cosmo sarà l'unico risultato. Dopo aver attentamente studiato la tipologia di missione, accedendo a una mole davvero notevole di informazioni (sulla storia del conflitto, sulla politica e sull'economia delle fazioni in campo e sulla potenza degli eserciti schierati), sceglierete tra cinque navi spaziali e trentasei diversi tipi di armamento e power-up, al fine di creare un caccia spaziale invincibile. La personalizzazione del proprio mezzo va oltre l'armamento, dato che è anche possibile definire i sistemi di puntamento e navigazione, scegliendo tra una trentina di HUD diversi, ciascuno con le sue brave opzioni. Ogni astronave è caratterizzata da diversi parametri relativi alla sua "costituzione fisica" (manovrabilità, velocità, scudi, sensori...) che ne influenzano il comportamento in battaglia. Ma Xenocracy in modalità simulativa non sarà solo guerra e pertanto dovrete anche assegnare risorse e tecnologie per la ricerca scientifica, finalizzata a sviluppare nuovi armamenti e dispositivi di varia natura. Dovrete anche scegliervi dei collaboratori, un copilota e un ufficiale scientifico in grado di decifrare i segnali registrati dai numerosi strumenti elettronici di bordo. Dell'opzione multigiocatore, vero fiore all'occhiello della versione PC, non si sa nulla, anche se qualche vocina vorrebbe far credere che sarà possibile collegare due PSX. Niente di trascendentale, ma divertente. Le tipologie di missione sono una decina



scarsa e vanno dall'assalto a convogli alla difesa delle miniere o alla cattura di particolari alieni. Si tratta di missioni del tutto casuali e pertanto saranno diverse di volta in volta. In generale le locazioni e le ambientazioni che incontrerete saranno molto varie (sembra che saranno una settantina, considerando anche 59 diversi tipi di superficie). Per quanto concerne le navi nemiche sappiate che sono una cinquantina.

MA QUANDO ESCE?

In definitiva Xenocracy potrebbe anche riservarci qualche gradita sorpresa e gli amanti degli olocausti spaziali potrebbero apprezzarlo non poco. L'aspetto grafico sembra esserci, la giocabilità promessa è alta e la data di uscita ormai imminente. Il comunicato ufficiale dava per certo il mese di maggio. Vedremo. Intanto continuate a fare all'amore... [La guerra verrà dopo. NdAlex].

Stefano "Duspis" Lisi

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Ninja	L.	109.000
Gex: Enter the Gecko	L.	109.000
Batman & Robin	L.	109.000
Dead or Alive	L.	109.000
Breath of Fire III	L.	109.000
Fifa '98	L.	109.000
Madden '98	L.	109.000
Red Asphalt	L.	109.000
Alundra	L.	109.000
Resident Evil II	L.	109.000
Final Fantasy Tactis	L.	109.000
Saga Frontier	L.	109.000
Need for Speed 3	L.	99.000
Theme Hospital	L.	99.000
Men in Black	L.	99.000
Power Boat	L.	99.000
Red Allert	L.	99.000
Z	L.	99.000
Time Crisis + Gun	TELEFONARE	
Gran Turismo	TELEFONARE	
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Final Fantasy VII (EUR)	L.	99.000
One	L.	99.000
Grantour Racing '98	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
Toca Touring Car	L.	99.000
V-Ball	L.	99.000
Sensible Soccer 2000	L.	99.000
Pitfall 3D	L.	99.000
Street Fighter Collection	L.	99.000
Apocalypse	L.	99.000
Point Blank	L.	99.000
S. Pang Collection	L.	99.000
Armored Core	L.	99.000
Rascal	L.	99.000
Diablo	L.	99.000
Tomb Rider 2	L.	89.000
Riven (5CD)	L.	109.000
Snow Break	L.	99.000
Bushido Blade	L.	99.000
GTA	L.	99.000
Skull Monkeys	L.	99.000
NBA Shootout 98	L.	99.000
Forsaken	L.	99.000

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Speadster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3CD)	L.	50.000
Epidermic	L.	50.000
Iran & Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Virtual Chess	L.	159.000
Bombermarm Heroes	L.	159.000
Super Speed Race	L.	159.000
NHL Breakway 98	L.	159.000
Olympic Hokey 98	L.	159.000
Quake 64	L.	159.000
1080 Snowboardin	L.	159.000
Nagana Winter Olympic	L.	139.000
Virtual Hiryuna - Ken	L.	139.000
Snobo Kids	L.	139.000
Chamaleon Twist	L.	139.000
Yoshi's Story	L.	139.000
Dual Heroes	L.	139.000
Wild Choppers	L.	139.000
NBA in Zone '98	L.	139.000
Zelda	TELEFONARE	

GIOCHI Sega Saturn

Vampire Saviour + RAM	L.	159.000
King of Fighter 97 + RAM	L.	159.000
Battle Gare GGA	L.	139.000
Dracula X	L.	129.000
GT 24	L.	129.000
King of Fighter 97	L.	129.000
Vampire Saviour	L.	129.000
House of Dead	L.	129.000
Burning Ranger	L.	129.000
Winther Heat	L.	119.000
Dodon Pachi	L.	119.000
Bomberman Fight	L.	119.000
Sonic R	L.	119.000
Shining Force 3	L.	119.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE	
Willy Wombal	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shlenryu	L.	99.000
Toki...	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Grandia	TELEFONARE	
Gungriffon 2	TELEFONARE	
Virtual Mahjong VM 18	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Virtual Cop 2	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo Pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Tekken 3	L.	149.000
Tenchu	L.	149.000
Bust a Move dance	L.	149.000
Gran Turismo	L.	149.000
Zero Pilot	L.	139.000
Real Robot Final Attack	L.	139.000
Xenogears	L.	139.000
Winning Eleven 3	L.	139.000
Gundam The Battle Master 2	L.	139.000
XMen VS Street Fighter	L.	139.000
Mogamen Neo	L.	139.000
Tales of Destiny	L.	139.000
Chu Cubbo Owgeon	L.	139.000
Noon	L.	139.000
Parassite Eve	L.	139.000
Bushido Blade	L.	139.000
Dead or Alive	L.	139.000
Bokandesuyo	L.	129.000
Metal First	L.	129.000
Door to Phantomile	L.	129.000
Blue Sabre Knights	L.	129.000
The Granstream Saga	L.	129.000
Bomberman World	L.	129.000
Bio Hazard II	L.	99.000
Metal Gear Solid	TELEFONARE	
Evangelion	TELEFONARE	
Side Poket 3	TELEFONARE	
Poket Fighter	TELEFONARE	
King of Fighter	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Ray Tracor	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000
Astored Core	L.	50.000
Dragon Ball GT	L.	50.000
Puzzle Double 3DX	L.	50.000

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L.	130.000
PAD DUAL SHOCK PSX	L.	109.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	L.	45.000
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX ss	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cablo Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad AnalogicoPJX	TELEFONARE	

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L.	79.000
Golden Eye	L.	79.000
Goemon	L.	79.000
Clay Fighter	L.	79.000
Bomberman 64	L.	79.000
Blast Dozer	L.	79.000
Doreamon	L.	79.000
Hexen	L.	79.000
Trouble Maker	L.	79.000
Mario 64		

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

THE GAMES machine

CORNER CORNER CORNE

E' completamente inutile, ormai quando dico che ho visto un cane invece era un topo nessuno mi crede, eppure è vero.
Quando però dico di aver visto un topo invece era Paolone, non stentano a dubitarne... come mai? E' un po' il gioco delle parti questo, come il tennis o il ramino.
Questo mese i giochi sono pochetti e nemmeno bellissimi, certo, volevo infilarci dentro Unreal (titolo che si prevede possa essere un capolavoro), ma Alex ha voluto la rubrica prima che Gaburri (redattore di TGM) lo consegnasse... eh va beh, sarà per il mese prossimo, e se proprio non ce la fate ad aspettare, compratevi direttamente TGM.

Raffo

JAZZ JACKRABBIT 2

WARBEEDS

INTERSTATE 76 NITRO RIDERS

BLACK DALHIA

GADGETS JAP !

PORTACHIAVI * T-SHIRT
SALVADANAI * POSTER
MINIATURE * WALL SCROLL
CD MUSICALI

KING OF FIGHTER '97

EVANGELION

FINAL FANTASY 7

STREET FIGHTER EX

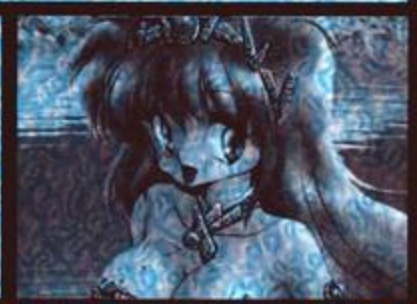
TEKKEN 3

VIRTUA FIGHTER 2

JAPAN DREAMING
VIDEOGAMES

VIA CECCHETTI N° 27
62012 CIVITANOVA MARCHE
PER ORDINARE O INFORMAZIONI TELEFONA ALLO
0733-811742

ZELDA 64



RPG'S
FAN CLUB
INFO
0733-811742

1080 SNOWBOARDING
F-ZERO
GT DRIVE
WORLD CUP 98
BOMBERMAN HERO
HYBRID HEAVEN
WORLD GRAN PRIX
DRACULA 3D
TUROK 2
MISSION IMPOSSIBLE
N 64

BURNING RANGER
BURNING STRIKER
VAMPIRE SAVIOUR
KING OF FIGHTER 97
GUN GRIFFON 2
SUPER ROBOT TAISEN FINAL
ROOMATE 3 RYOKO
SUIKO DEN
X-MAN VS STREET FIGHTER
SATURN

RPG APRILE-MAGGIO
ANCIENT ROMAN POWER
FOX JUNCTION
BRAVE PROVE
THE LEGEND OF HEROES
TWIN BEE RPG
STAR OCEAN
LUNAR THE SILVER STAR STORY
PSX

GALS 98 PSX
NOEL LA NEIGE
MEMORIAL DRAMA
TRUE LOVE STORY
THE TROBBING NIGHTMARE
WEDDING BELL
WHIT ME EVERYTIME

GRAN TURISMO
SOOKAIGI
TEKKEN 3
PARASITE EVE
BUSHIDO BLADE 2
TIME BOKAN 2
XENOGEARS
BOMBERMAN WARS
EVANGELION
PSX

DISPONIBILE LISTINI
PER RIVENDITORI
0733-811742

IMPORTAZIONE
USA E JAP

JAPAN POINT ------->

VIDEO LINEA

VIA CARDUCCI N° 13 - MACERATA

TEL. 0733 - 231948

ROCUL'N'ROL

A FINE MARZO SI È TENTA NELLA STUPENDA E MEDIEVALE LUCCA LA MANIFESTAZIONE LUCCA COMICS, IL PIU GRANDE EVENTO DEDICATO AL FUMETTO, IN ITALIA. MA ALL'INTERNO DELLA FIERA SI È SVOLTA ANCHE LUCCA GAMES: RIVOLTA AI GIOCHI!

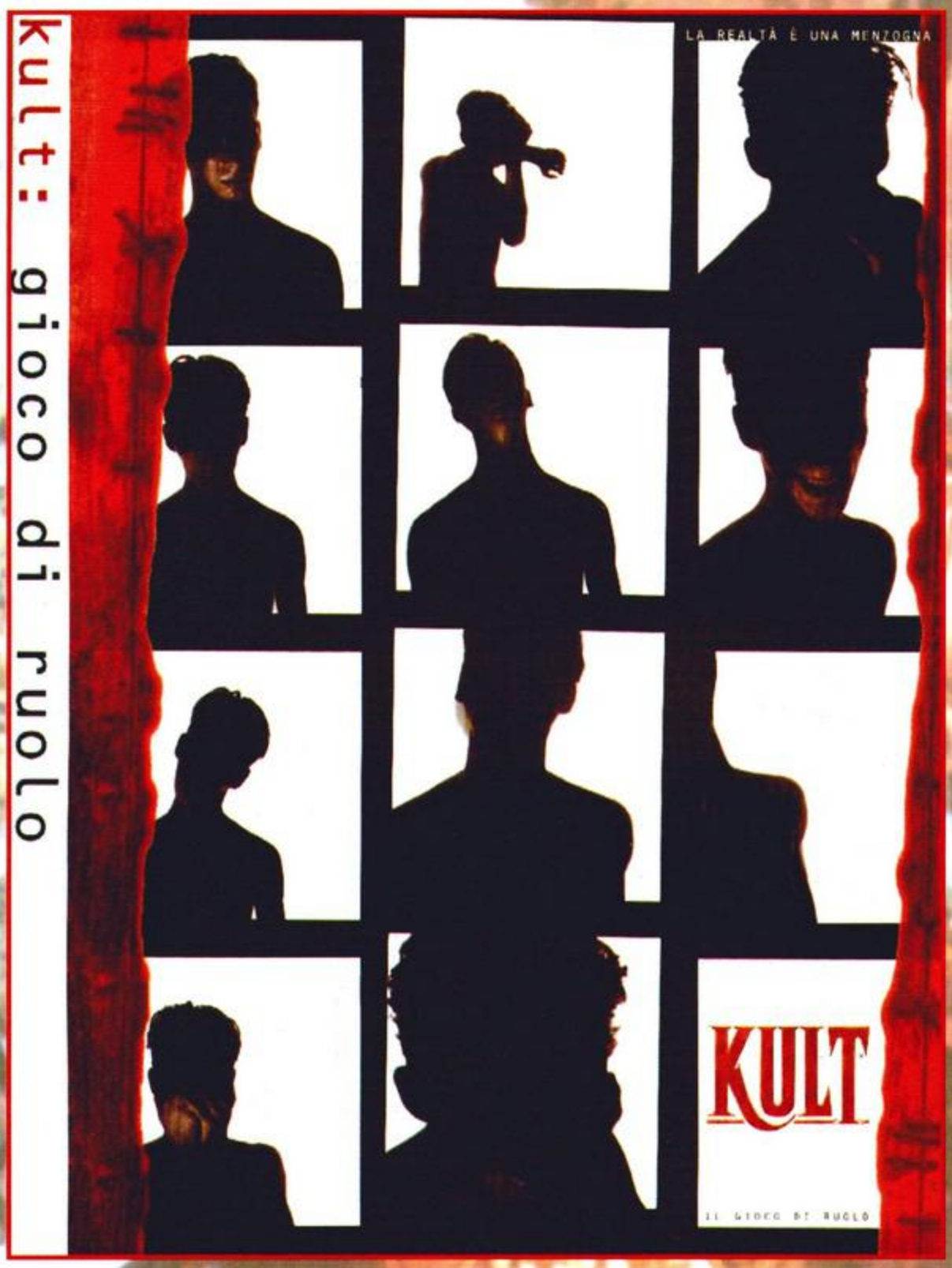
Una manifestazione decisamente ricca di novità, che ha visto la presentazione del modulo Giocare Alien (edito da Stratelibri), Il Manuale del Game Master per AD&D (edito da 25 Edition) e il manuale del Gioco di Ruolo Kult. E' proprio di quest'ultimo che andiamo a parlare.

Kult: la Realtà è una Menzogna

Non si tratta di un commento, badate bene! Anzi! La realtà di Kult è quella di un prodotto davvero buono.
Edito originariamente dall'europeissima Target Games, giunge in Italia sotto l'egida dell'Hobby & Work. Si tratta di un massiccio manuale di 256 pagine, specificatamente indicato per un pubblico adulto. Il manuale ci narra di un mondo da incubo, dove file interminabili di uomini e donne, ingrigiti dalla monotonia di un'esistenza senza speranza, percorrono strade oscure, perseguendo obiettivi avvilenti e meschini. Si tratta del nostro mondo, o almeno di un grido di denuncia che parla del nostro mondo e di come assolutamente non deve diventare. Ma Kult lancia queste urla travestendole da grida disperate di dolore e orrore, perché di questo si tratta: un gioco di ruolo horror e cupo.

La Realtà di Kult

Nel nostro mondo ogni momento vengono compiuti crimini inauditi, perpetrati da menti malvagie e animi corrotti: quelli degli Uomini. Questi atti efferati squarciano con la loro potenza psichica il tessuto della realtà, mettendo il nostro universo in contatto con dimensioni dimenticate e perdute. Da queste profonde regioni emergono creature senza tempo, giunte per asservire, distruggere, vendicarsi o semplicemente in cerca di svago. Una volta il cosmo era diverso, e l'Uomo ne era il signore. Poi tutto questo è cambiato e gli uomini e le donne hanno dimenticato le proprie potenzialità, scegliendo di ignorarle e di conformarsi al vivere comune, seguendo suggerimenti occulti e non. Il metodo ideale per asservire l'universo: in fondo, non si mette forse un cappuccio sulla testa del falco per tenerlo tranquillo?
Ma questa illusione sta crollando e nei grattacieli delle nostre metropoli, angeli caduti e demoni annoiati giocano a scacchi con le anime di intere città, le nazioni rispondono ai comandi di burattinai oscuri che pianificano l'armageddon, mentre pochi sognatori hanno intuito la vera natura della vita e cercano di forare il velo dell'ignoranza. Preservare lo status quo o aspirare a qualcosa di diverso? La scelta non è per niente facile quando in posta c'è la natura del cosmo.



Il Gioco

Investigativo? Horror? Apocalittico? Psichedelico? Al master la scelta. Di sicuro la quantità di spunti a disposizione è senza pari. Pensate solamente alle possibilità offerte dal ciclo dei Cenobiti di Hellraiser! I fumetti e i libri da cui trarre materiale sono molteplici, basta solo applicarsi, perché una cosa è certa: Kult è un gioco estremamente impegnativo per i Master. Non vi aspettate di essere di fronte a una versione horror di D&D, dove basti sparare al mostro più grosso con la propria arma più grossa: non è così. I master dovranno far navigare i personaggi nei mari di angoscia e frustrazione che condiscono la nostra realtà, far toccare loro i lontani lidi di dimensioni senza tempo e terribili, far loro percorrere le strade di megalopoli vecchie d'eoni, fino a visitare lo stesso inferno!
E tutto questo con un sistema di regole, magari anche non agilissimo, ma che comunque presenta degli spunti originali. La struttura di base è comunque sempre la stessa: caratteristiche e abilità, ovviamente, prive di livelli.

Nel Complesso

Un buon prodotto, crudo, feroce, decisamente non per tutti i palati, (master o giocatori). Non si tratta assolutamente di un GdR tradizionale, ma è pronto a scalciare e farsi sentire. Il manuale è ben curato, anche se magari si potrebbe incontrare qualche difficoltà nel digerire l'impressionante e compatta mole di informazioni scritte presentate. Ma si sa: a chi gioca di ruolo di solito piace leggere!
Buon Divertimento

Christian Antonini

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.369.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000

AERO FIGHT ASSAULT	L.139.000
AEROGUAGE	L.135.000
AIR BOARDER 64	TEL
BIOFREAKS	TEL
BLAST CORPS	L.69.000
BOMBERMAN	L.109.000
BOMBERMANHEROS	TEL
CLAYFIGHTER 63 1/2	L.69.000
DOOM	L.119.000
DORAEMON	L.99.900
FIFA 98	TEL
FIGHTER DESTINY	TEL
F-ZERO 64	TEL
DARK RIFT	L.99.000
DD KONG RACING	L.89.000
DUAL HEROS	L.119.000
DUKE NUKEM 3D	L.139.000
EXTREME G	L.129.000
F1 POLE POSITION	L.75.000
G.A.S.P. FIGHTERS NEXTREM	TEL
GO GO TROUBLE MAKER	L.79.000
GOLDEN EYE 007	L.119.000
GRETSKY HOCKEY 98	TEL
HUDSON SOCCER	L.89.000
YOSSI ISLAND	L.99.000
KING OF PROBASEBALL	L.115.000
IMPOSSIBLE MISSION	TEL
INT. S.S.SOCCERUSA	L.139.000
LAMBORGHINI USA	L.99.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	
MACE THE DARK AGE	L.99.000
MARIO KART 64 USA	L.89.000
MORTAL KOMBAT MYTH.	L.119.000
MULTIRAC.CHAMP.	L.75.000
NAGANOWINTEROLYMPIC	L.139.00
PILOT WINGS	L.75.000
QUAKE	TEL
SUPER SPEED RACER	TEL.
S.ROBOT FIGHTING	TEL
SAN FRANCISCO RUSH	TEL
SIM CITY 2000	TEL
SNOWBOARDING 1080	TEL
STAR FOX 64	L.129.000
STAR WARS	L.99.000
ST. ANDREW GOLF	L. 99.000
TONIC TROUBLE	TEL
TOP GEAR RALLY	TEL
TUROK	L.79.000
ZELDA	TEL
VIRTUAL PROWRESTING BATTLE	
VIRTUA HIRYUKO NOKEN	L.129.000
WILD CHOPPER	L.119.000
WONDERPROJ.J+M.CARD	L.59.000
WORLD CUP 98	TEL
ADATTATORE CHIP FX	L.45.000
JOYPAD	L.39.900
MEMORY CARD	L.27.000
CAVO S-VHS	L.29.000
RUMBLE PACK	L.29.000
VOLANTE+PEDALIERA	L.139.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.69.000

ARCADE CLASSIC	L.49.000
BATMAN RETURNS	L.29.000
BLASTER MASTER 2	L.29.000
CRACK DOWN	L.25.000
FEVER PITCH SOCCER	L.55.000
GLOBAL GLADIATORS	L.35.000
GOLDEN AXE	L.29.000
GRAND SLAM TENNIS	L.29.000
GUNSTAR HEROS	L.39.000
GUNSHIP	L.29.000
LIGHT CRUSADER	L.39.00
PAC PANIC	L.39.000
POWER RANGER 2	L.39.000
PRIMAL RAGE	L.49.000
PSYCO PINBALL	L.59.000
SONIC 1	L.25.000
TOURTLE HYPERSTONE	L.39.000
TOUGHMANCONTEST	L.39.000
SUPERMAN	L.35.000
VECTORMAN	L.39.900
X-MEN 2	L.59.000
S.KEY	L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION
UNIVERSALE L. 349.000

GIOCHI USA/JAP

ALUNDRA USA	TEL
ARMORED CORE 2	L.129.000
APOCALIPSE	TEL
BATMAN & ROBIN	TEL
BOMBERMAN WORLD	TEL
BOMBERMAN WARS	TEL
BIO FREAKS	TEL
BIO HAZARD 2	TEL
BREATH OF FIRE 3 USA	TEL
BUSHIDO BLADE	L.99.000
BUSHIDO BLADE 2	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHORO Q 3	TEL
DEAD OR ALIVE	TEL
DEATHTRIP DUNGEN	TEL
DIABLO	TEL
DOWNHILL SNOW	TEL
DRAGON BALL F.BOAT	L.109
DRAGON BALLZLEG.	L.99.000
EINHANDER	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
ENIGMA	TEL
EVANGELION	TEL
G DARIUS	TEL
GRAN TURISMO	TEL
GUNDAM BATTLEMASTERII	
LUNAR SILVERSTAR STORY	
JAPAN PRO WRESTLING 3	TEL
HOKUTO NO KEN	L.139.000
KING OF FIGHTERS 97	TEL
MACROSS MISSION	TEL
MARVEL S.HEROS	L.115.000
METAL SLUG	TEL
MOTOR TOON GP 2 JAPL	.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD 2	TEL
PARASSITE EVE	TEL
POCKET FIGHTER	TEL
POINT BLANK	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
REAL ROBOT FINAL ATTACK	
ROAD RUSH 3D	TEL
ROCKMAN DASH	L.109.000
SAGA FRONTIER USA	TEL
SAILOR MOON	L.129.000
SLAYERS ROYAL	TEL
SUIKODEN 2	TEL.
S. ROBOTWARSHOOTING	L.109
TACTICS OGRE USA	
TEKKEN 3	TEL
TENCHU	TEL
TIME BOKAN II	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TWEEN BEE RPG	TEL
VIRTUAL HOKUTO NO KEN	
Z-GUNDAM	TEL
ZERO PILOT	TEL
XENOGEAR	TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER	
YAKATA HORROR ADV	TEL

ACCESSORI

PLAYSTATION MAGAZINE	L.29
JOYPAD PSX	L.29.900
MEMORY CARD 15B	L.29.900
MEMORY CARD 120B	L.59.900
ACTION REPLY	L.59.000
CAVO LINK	L.29.000
PAD DUAL SHOCK	TEL

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.80.000

ATTENZIONE!!! SPEDISCICI UN GIOCO PER PLAYSTATION+ LIT.18.000 E POTRAI RICEVERE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000.

GIOCHI SATURN

SATURN USA L339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO

ANARCHY IN THE NIPPON	L..99.000
DEAD OR ALIVE	TEL
DIE HARD ARCADE	L.79.000
DRAGON BALL Z LEG.	L..89.000
FIGHTERS MEGAMIX	L.79.000
FIGHTING FORCE	TEL
FIGHTING VIPERS	L..29.000
GOLDEN AXE THE DUEL	L..39.900
GUARDIAN HEROS	L..45.000
LAST BRONX	L.69.000
KING OF FIGHTERS 97	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L..89.000
KING OF FIGHTERS 95	L..59.000
MARVEL S.HEROS	L..99.000
MARVEL VS STREETFIGHTER	TEL
MORTAL KOMBATTRILOGY	L..89.0
MORTAL KOMBAT 2	L..45.000
POCKET FIGHTER	TEL
RAGNACARD	L..79.000
REAL BOUT SPECIAL	TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4	TEL
SAVAKY 3D	TEL
STREET FIGHTER COLL.	L..99.900
STREET FIGHTER ALPHA	L..39.900
VAMPIRE HUNTER	L..79.000
VAMPIRE SAVIOR	TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS	L..39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX	L..39.000
VIRTUAL ON	L..49.000
VIRTUA WRESTLING	TEL
WWF WRESTLEMANIA	L..49.000
WAKU WAKU 7 + RAM	L..115.000
X-MEN	L..49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY	L..69.000
BATTLE GAREGGA	L..99.000
BLAM MACHINEHEAD	L..39.900
COTTON II	L..119.000
CRIMEWAVE	L..39.900
DO DON PACHI	TEL
DUKE NUKEM 3D	L..99.000
GUN GRIFFON	L..49.000
GUN GRIFFON II	TEL
GUNDAM SIDE STORY II	L..59.000
GUNDAM SIDE STORY 3	L..75.000
GUNDAM 4	TEL
HEXEN	L..49.000
HOUSE OF THE DEATH	TEL
IMPACT RACING	L..39.900
LAYER SECTION I	L..45.000
LAYER SECTION II	TEL
MACROSS	L..109.000
PANZER DRAGON 1	L..39.900
PANZER DRAGON II	L..89.000
QUAKE	L..89.900
RADIANT SILVERGUN	TEL
SHIENRIY	L..79.000
SOVIET STRYKE	L..59.000
SPACE HULK	L..39.900
SKY TARGET	L..69.000
TIME BOKAN	L..99.000
THUNDER FORCE V	TEL
THUNDER STRYKE II	L..49.900
STEAM HEARTS	TEL
VIRTUA COP 2 + PISTOLA	TEL
VIRTUA COP+PISTOLA	L..69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER APPUNTAMENTI

3D LEMINGS	L..49.000
BAKU BAKU	L..59.000
BOBBLE BOBBLE 3	L..99.000
BOMBERMAN FIGHT	L..99.000
BOMBERMAN WARS	TEL
BUBBLE BOBBLE	L..39.900
BUG	L..39.900
METAL SLUG	TEL
MR BONE'S	L..49.000
NIGHT'S	L..43.000
PUZZLE BOBBLE 3	L..99.000
RAYMAN	L..59.000
ROCKMAN X 4	TEL
SILUETTE MIRAGE	TEL
SONIC JAM	L..79.000
SONIC 3D BLAST	L..79.000
SONIC R	TEL
SCUD	L..39.900
SUPERTEMPO	TEL
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA 2	
WONDER 3	TEL

GIOCHI SATURN

SPORTIVI

ACTUA SOCCER CLUB ED.	L..49.0
ANDRETTI RACING	L..39.000
CHORO Q RALLY	TEL
CENTER RING BOXING	L..39.900
DAYTONA	L..35.000
DECATHLETE	L..59.000
F1 CHALLENGE	L..45.000
F1 GP 97	TEL
FIFA 97	L..49.000
FIFA 98	L..99.000
FORMULA KART	L..79.000
GT 24	TEL
HARDCORE 4X4	L..49.000
J.L. FIRE STRYKER	TEL
MANX TT	L..55.000
NASCAR 98	L..95.000
NBA LIVE 97	L..49.000
NBA LIVE 98	TEL
NHL 97	L..49.000
NFL QUARTEB. 97	L..49.000
PGA TOUR GOLF 97	L..49.000
POWER DRIFT	TEL
ROAD RUSH	L..49.000
STEP SLOP SLIDER	TEL
SCORCHER	L..49.000
SEGA RALLY	L..49.000
SEGA TOURING CAR	L..79.000
VIRTUA RACING	L..29.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	L..39.900
WINTER HEAT	TEL
WIPEOUT	L..49.000
WORLD WIDESOCCER97	L..59.000
WORLD WIDE SOCCER 98	L..99

AVVENTURA/RPG/STRATEGA

ALBERT ODISSEY	L..115.000
ALONE IN THE DARK II	L..49.000
ATLANTIS	TEL
BAROQUE	TEL
BIO HAZARD	L..99.000
BRAIN DEAD 13	L..45.000
BURNING RANGERS	TEL
CROC	L..89.900
D	L..39.900
DARK SAVIOR	L..39.900
DISCWORLD	L..69.000
DISCWORLD II	L..99.000
DIE HARD TRILOGY	L..69.000
DRACULA X	TEL
DRAGONE FORCE	L..115.000
DUNGEON & D. COLL.	TEL
ENEMY ZERO	TEL
EVANGELION-GIRL FIREND	TEL
GRANDIA	TEL
LOST WORLD	L..69.000
LUPIN III	TEL
PANZER DRAGON 3 4CD	TEL
RIVEN (MYST II)	TEL
ROMANCE OF 3 KINGDOM	L..39.9
SAKURA WARS II	TEL
SOL DIVIDE	TEL
SD GUNDAM CENTURY	TEL
SHINING FORCE III	TEL
SHININGTHEHOLYARC	L..115.000
SIM CITY 2000	L..69.000
SOLO CRISIS	TEL
S.ROBOT WAR TAISEN	TEL
S.ROBOT WAR FINAL	TEL
THEME PARK	L..49.000
TOMB RAIDER	L..69.000

VIRTUA FIGHTER2+VIR-TUA COP+DAYTONA USA L.79.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L..69.900

ACCESSORI

JOYPAD COMP.	L..27.000
JOYPAD SEGA	L..49.000
JOYPAD ANALOGICO	L.59.000
MEMORY CARD 8M	L..59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO	L.45
CONV. PAL/ANTENNA	L..49.000
RIVISTA SATURN FAN	L.29.900
RAM CARD 2M	L..29.000
CAVO S-VHS	L..29.000
VIDEO CD CARD UNIV.	L..275.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L..70.000

SATURN OFFERTE FINE SCORTA

AREA 51	L..49.000
BREAKPOINT TENNIS	L..39.000
COURIER CRISIS	L..49.000
DARIUS II	L..39.000
DOOM	L..49.000
LEYNOS 2	L..49.000
LODE RUNNER	L..39.000
MAXIMUN FORCE	L..49.000
NBA ACTION 97	L..29.900
SPACE HARRIER	L..39.000
TIME BOKAN	L..69.000

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2	L..29.000
ART OF FIGHTING 2	L..29.000
BLUES JOURNEY	L..29.000
FATAL FURY SPEC.	L..29.000
FOOTBALL FRENZY	L..29.000
KARNOV'S REVEN.	L..29.000
LAST BLADE	TEL
KING OF FIGHTERS 94	L..29.000
KING OF FIGHTERS 97	TEL
METAL SLUG	L89.000
REAL BOUT SPECIAL	TEL
STAKES WINNER	L..59.000
TOP HUNTER	L..29.000
JOYPAD	L..59.000
RIVISTA NEOGEO FREAK	L..35.000

SUPERNINTENDO

CAPITAN COMMANDO	L..65.000
DRAGON BALL Z 3	L..95.000
CLAYFIGHTER 2	L..59.000
EARTHWORM JIM 2	L..65.000
F-ZERO	L..49.000
MARVEL S.HEROS	L..69.000
RANMA 1/2 3	L..89.000
TETRIS ATTACK	L..49.000
JOYPAD	L..25.000

GAME GEAR

BAKU BAKU	L..39.000
COLUMS	L..29.000
PUYO PUYO 2	L..39.000
WIMBLEDON TENNIS	L..29.000
S.MOTOCROSS 32 X	L..49.000
PRINCE OF PERSIA MDCD	L..29

GIOCHI PC ENGINE

BURNING ANGELS	L.39.000
CAMP CALIFORNIA	L.39.000
ETERNAL CITY	L.39.000
FATAL FURY 2	L.39.000
FIGHTING RUN	L.39.000
SUPER SOCCER W.CUP	L.39.000
METAL STOCKER	L.39.000
MOTOROADER 2	L.39.000
TIME CRUISE 2	L.39.000
SNATCHER	L.39.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALL Z	L..29.000
SERIE SAILOR MOON	L..29000
SERIE RANMA 1/2	L..29.000
SERIE GUNDAM	L..29.000
SERIE MACROS	L..29.000
SERIE CITY HUNTER	L..29.000
SERIE ORANGE ROAD	L..29.000
SERIE MAISON IKKOKU	L..29.000
SERIE URUSEI YATSURA	L..29.000
SERIE FINAL FANTASY	L..29.000
SERIEGHOSTINTHESHELL	L..29.0
SERIE LAMU	L..29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACO	L..29.00

CD MUSICALI DI HOKUTO NO KEN L.55.000

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Finita l'era dei giochi di carte? No, non sembrerebbe proprio. Forse non sono più i tempi del massimo splendore di Magic, ma di giochi ne continuano a uscire e ce ne sono davvero di belli.

di Andrea Fattori

DRAGONBALL & DRAGONBALL Z
GIOCO DI CARTE

Pensavamo che si trattasse di un fenomeno passeggero, di un'effimera moda da poche stagioni. Sbagliavamo. A distanza di diversi anni dalla loro comparsa in Italia, i fumetti e la animazioni giapponesi continuano a spopolare. Veri e propri miti dagli occhi a mandorla (almeno spiritualmente) hanno iniziato a sostituire i nostri eroi, e ora sono Ken Shiro, Ranma e i lottatori di Dragonball a dominare i nostri discorsi. Per quanto personalmente sia sempre riuscito a sfuggire al fascino di manga e anime, non si può più negare che ormai non siano più fenomeni passeggeri.

Sulla scia di questo successo, l'ultima edizione di Lucca Games ha assistito alla presentazione di ben due giochi dedicati a Dragonball, che tra le altre cose si sono aggiudicati il premio come miglior gioco e la menzione speciale. Best of Show per il gioco di carte (l'altro era un gioco da tavolo, di cui parleremo prossimamente) che, mescolando i punti di forza dei classici di questo genere con alcune idee piuttosto innovative, si è conquistato il favore del pubblico.

Il set base di Dragonball & Dragonball Z - Gioco di Carte è costituito da due mazzi, ciascuno di 50 carte, ed è sufficiente per giocare. Se odiate la collezionabilità e volete spendere poco, sappiate che questo set vi basterà per diverse ore di divertimento. Se invece il collezionismo è proprio quello che amate nei giochi di carte, non scoraggiatevi: le buste di espansione – già disponibili – contengono altre 200 carte, di diversi gradi di rarità.

Il gioco si riduce a una serie di combattimenti tra i personaggi della serie, anche se l'Alchemia ci assicura che presto dovrebbero arrivare espansioni per introdurre nuovi elementi. Il regolamento, in maniera molto furba, è stato diviso in diversi livelli di difficoltà: dal primo, dove i combattimenti vengono semplicemente gestiti tramite i colori delle carte (ideale per cominciare o per i più giovani), fino al quarto, con una serie di icone e punteggi per ogni carta che farebbe impallidire i più esperti campioni di Magic.

Il giusto equilibrio, come al solito, si trova nel mezzo, con il secondo e terzo livello di difficoltà. Tra le interessanti idee alla base del gioco, una in particolare merita la menzione: il dorso delle carte non è neutro (ovvero uguale per tutte), bensì riproduce l'immagine della carta stessa. Questo significa che un giocatore esperto è in grado di sapere prima cosa ha in mano l'avversario. Se questo elemento – che simula l'esperienza dei combattenti, capaci di intuire le mosse dell'avversario dai suoi primi movimenti – risulterà, alla lunga, positivo o meno è difficile prevederlo. Sicuramente rende molto meno equilibrate le partite tra neofiti ed esperti, ma in fondo è anche giusto che in un gioco competitivo sia così.

Notevole, ovviamente, l'attenzione posta sull'aspetto grafico, che in gioco di ispirazione "visiva" è fondamentale: sia la scelta, sia la qualità delle immagini sono di tutto rispetto, per la gioia dei fan.

Senza dubbio il miglior gioco di carte collezionabili mai prodotto in Italia, frutto dell'esperienza maturata con il gioco di Ken Shiro.

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CA DI SOLA
CASTELVETRO (MODENA) - TEL./FAX 059/702235

GIOCHI SATURN E PLAYSTATION DA L. 40.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI MEGADRIVE SUPERNES GAME BOY GAME GEAR

Lollipop

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PERMUTA DELL'USATO

TITOLI NINTENDO E MASTER SISTEM A L. 20.000

TITOLI 3DO, NEO GEO, SEGA, MEGA CD DA L. 30.000

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:

- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN™

NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

VUOI ACQUISTARE?

Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?

Abiti fuori Milano???

Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!

Abiti a Milano???

Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

Tornato sano e salvo dal Futur Show, si ricomincia la vita normale, senza i lettori che ti riconoscono e che ti chiedono gli autografi (veramente incredibile), senza le standiste molto carine e senza i bambini cicciosi che ci sottraggono le palline dei mouse in esposizione assieme ai computer. Tutto questo, comunque, non è poi così importante; quello che conta è sapere che voi siete sempre lì, dall'altra parte, a vivere con me l'evoluzione dei video giochi e di questa rivista con loro. Siamo sempre di più, e forse un giorno arriveremo anche al punto in cui non verremo più considerati dei bambinoni ebeti, ma dei normalissimi ragazzi che hanno scelto la loro passione con lo spirito di chi ha l'avventura nel cuore.

Raffo

IN VACANZA TUTTI A PRAGA!

Praga è una bellissima città, piena di monumenti, di musei e paradiso di chi vuol spendere poco. A Praga però, come in tutto il mondo (ma a Praga di più) ci sono le ragazze, ma ce ne sono così tante che vanno in giro pure in coppia o anche di più. Questo, Davide di Sarezzo (Sarezzo è il paese in cui abita, in provincia di Brescia) lo sapeva bene, e infatti ci è andato. E cosa ha trovato il nostro caro Daviduccio? Una coppia di commesse, certo, forse un full o un poker sarebbe stato anche meglio, ma lui si è accontentato di catturare i loro visini sorridenti e di farli pervenire a me. Grazie, sono commosso.

BELLA IL MATTO SONO IL RAFFO

Che i fusi di testa abbondassero a questo mondo, lo sapevo molto prima di vedere questa foto; ma se avevo qualche riserva sul fatto che brulicassero anche nel settore video ludico, adesso di sicuro questi dubbi sono svaniti come i miei risparmi dopo una serata passata al Casinò.
Il matto, però, non è completamente andato; argutamente, infatti, ha ben optato di usare un altro nome per comparire su queste pagine, e cioè George Cunvrson. Saggia decisione amico mio, in questo modo vedrai che nessuno ti verrà a cercare per prenderti a bastonate nei calcagni, soprattutto grazie al tuo abile travestimento da lottatore becchino (chi se lo ricorda il mitico Undertaker? Ecco).

W IL PROF. DI RELI

Eh, che bella l'ora di religione, è sempre stata la mia ora preferita dopo l'ora buca. In quei bellissimi sessanta minuti riuscivo a sempre a fare un sacco di cose utili; primo fra tutti riuscivo a copiare i compiti per l'ora successiva, ma riuscivo anche a prepararmi per l'interrogazione che mi attendeva, e a volte vincevo qualche spicciolo giocando a carte. Che bello quando il prof. di reli mi voleva interrogare e io non mi ero nemmeno accorto che fosse entrato. E' infatti proprio nelle ore di religione che si riescono a fare le foto da spedire al Raffo, non certo nell'ora di mate dove regna il terrore più totale e vige la difficilissima tecnica della mimetizzazione con il muro; oppure nell'ora di italiano dove la prof. (sono quasi sempre una donna) mette mano al suo piano di interrogazioni programmate e dove scatta al volo la mitica parola "giustifico".
Grazie grande prof. di reli, tu sì che ci capisce, continui così e non si preoccupi se nelle sue ore regna il macello più totale, noi le vogliamo bene.
La lettera comunque, non è stata spedita dal prof. bensì da Claudio Viola di Lamezia Terme; oltre alla foto, il caro Claudio ha anche allegato una sorta di trattato di una ventina di pagine, che ho usato volentieri per perfezionare la mia futura professione di fermacarte. Ad ogni modo, i partecipanti sono troppi perchè li citi tutti, comunque appartengono alla terza C dell'ITC di Lamezia Terme e questo vi deve bastare. Ovviamente non potevo fare a meno di ricordare Emanuela, la ragazza che avrebbe dovuto mettersi con Claudio ma che alla fine ha salutato.

CONSOLIAMOCI

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Consoliamoci
Casella Postale
853
20101 Milano

SEMBRA DAVVERO INCREDIBILE MA IL SOTTOSCRITTO, PROPRIO COME IL MESE SCORSO, È AFFETTO DA UN TERRIBILE RAFFREDDORE... CHE SIA TUTTA COLPA DI PAOLONE (A PROPOSITO, SCOMMETTO CHE TUTTI SAPETE PERCHÉ LO CHIAMANO COSÌ, VERO?), VERO E PROPRIO UNTORE REDAZIONALE? BEH, CON QUESTI TERRIBILI DUBBI VI SALUUUTO CALDAMENTE, RICORDANDOVI OVVIAMENTE L'INDIRIZZO A CUI INOLTRARE I VOSTRI ANNUNCI, OVVERO QUELLO QUI DI FIANCO. INUTILE DIRE CHE: A) CHI SCRIVERÀ L'INDIRIZZO COSÌ COME È STATO RIPORTATO ORA CON UN "DAVE È IL NOSTRO REDATTORE PREFERITO", PRONTAMENTE TAGLIATO. NDALEX AVRÀ UN'INFINITESIMA PROBABILITÀ IN PIÙ DI ESSERE PUBBLICATO; B) CHI NON ALLEGA UN BEL DOCUMENTO DI IDENTITÀ NON VERRÀ IN OGNI CASO PUBBLICATO. E CON QUESTO, DAVVERO, HO CONCLUSO.

IL SIMPATICO LEPROTTO DAVE

VENDO
Nintendo 64, adattatore universale, controller pak, rumble pak, tre joypad originali ed i seguenti giochi: GoldenEye 007, Mario Kart 64, Super Mario 64. Vendo inoltre i seguenti giochi per Playstation: Ridge Racer Revolution (JAP), Bust a Move 2 (PAL), Super Puzzle Fighter 2X Turbo (JAP), Broken Sworld (PAL), MicroMachines V3 (PAL), Resident Evil Director's Cut (PAL), Puzzle Game Konami (JAP). Ottimi prezzi. Telefonare, ore serali, allo 0571/542698 o allo 0338/7039514 e chiedere di Lorenzo.

VENDO
o scambio con un Playstation console Super Nintendo con un joypad e il titolo "Super Star Wars", il tutto accompagnato anche da un Sega Master System II, World Class Leaderboard, Line of Fire, World Grand Prix. Sono disposto anche a vendere il tutto in blocco a L. 250.000, ma anche i singoli pezzi separatamente. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0783/83904 e chiedere di Matteo o di Luca.

VENDO
Nintendo 64, due joypad, una memory card, cavi vari, imballi originali, Mario Kart 64, International Superstar Soccer 64, Mario 64, Turok, il tutto a L. 700.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/6473372 e chiedere di Umberto.

VENDO,
per Sony Playstation, i seguenti titoli: Formula 1, V. Rally, Legacy of Kain, Wipeout 2097, Broken Sword 1, Broken Sword 2 a L. 50.000 cadauno o in blocco a L. 250.000. Per informazioni telefonare allo 039/6020823 e chiedere di Valeriano.

VENDO
giochi per Playstation PAL: The Need for Speed a L. 25.000, Destruction Derby 2 a L. 25.000, Battle Arena Toshinden 2 a L. 20.000, International Track & Field a L. 20.000, Ridge Racer Revolution a L. 15.000, Bloody Road a L. 40.000, Soul Blade a L. 35.000, Rapid Racer a L. 30.000, Ace Combat 2 a L. 35.000, Wipeout 2097 a L. 30.000, MDK a L. 35.000, Cool Boarders 2 a L. 35.000, V. Rally a L. 35.000, Super Puzzle Fighter 2 Turbo a L. 35.000, Oddworld a L. 30.000, MicroMachines V3 a L. 30.000, G-Police a L. 40.000, Total NBA '97 a L. 35.000. Scambio anche due di questi giochi con una memory card giapponese. Telefonare, ore pasti, allo 041/5317625 e chiedere di Denis.

SCAMBIO
Mario 64 per Nintendo 64 in versione PAL con International Superstar Soccer, MRC, Diddy Kong Racing. Telefonare, ore pasti, allo 0322/8457736.

VENDO
Nintendo 64 PAL, due joypad e una memory card a L. 200.000; Mario 64, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, International Superstar Soccer 64 a L. 70.000 cadauno. Telefonare, ore serali, allo 049/851215 e chiedere di Davide.

VENDO
Sega Saturn versione americana, 2 joypad, un volante originale Sega, un adattatore universale, cavi vari, Sega Rally, World Wide Soccer '97, Clockwork Knight, Clockwork Knight 2, Nights, Panzer Dragoon, Bug!, Virtua Cop, Astal, J. Bazookatone, Daytona USA, Virtua Fighter 2, Wipeout, un CD con dei demo, il tutto a L. 600.000. Telefonare, ore pasti, allo 0131/946449 e chiedere di Alberto.

SCAMBIO
Nintendo 64 nuovissimo e due joypad con Sony Playstation, preferibilmente PAL. Telefonare allo 0338/2113583 e chiedere di Marco. Annuncio valido solo per Bari e provincia.

VENDO
vari giochi per Sony Playstation, tra cui: Street Fighter Alpha 2 (PAL) a L. 55.000, FIFA '97 (PAL) a L. 35.000, Adidas Power Soccer (PAL) a L. 25.000, Warhammer (USA) a L. 40.000, Tekken (JAP) a L 30.000, Dragon Ball Z Ultimate Battle (JAP) a L. 40.000, Motor Toon Gran Prix 2 (JAP) a L. 45.000. Vendo inoltre, per Nintendo 64, Turok a L. 85.000 e Wave Race 64 a L. 70.000, entrambi in versione PAL. Garantisco e pretendo massima serietà. Per informazioni telefonare, ore pasti, allo 0577/935221 e chiedere di Daniele.

VENDO
Sega Mega Drive, 2 joypad, 2 adattatori e 11 cartucce a L. 150.000. Vendo inoltre Sega Saturn nuovo, 2 joypad e i seguenti giochi: Theme Park, FIFA '98, Jonah Lomu Rugby. Il tutto a L. 300.000. Tutto il materiale è accompagnato da istruzioni e da imballi originali. Telefonare allo 0368/7153502 e chiedere di Filippo. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

VENDO
per Sony Playstation i seguenti giochi: True Pinball a L. 25.000, Sampras Extreme Tennis a L. 30.000, X2 a L. 35.000. Twisted Metal 2 a L. 40.000, Die

Hard Trilogy a L. 40.000, Soul Blade a L. 50.000. Sono anche disposto a scambiare titoli sopra elencati con: Castelvania X, Street Fighter EX, Air Combat 2, Oddworld, Moto Racer, Tomb Raider 2, Colony Wars, Total Driving, Nuclear Strike. Per alcuni di questi titoli posso dare in cambio ben due giochi o di aggiungere un'eventuale differenza. Telefonare, ore pomeridiane, allo 049/5973476 e chiedere di Enrico.

VENDO
Sega Mega Drive completo di due joypad, adattatore Mega Key, 21 cartucce con istruzioni e custodie (tra cui NBA Jam, Sonic 3, Mortal Kombat 2, Aladdin, Super Street Fighter 2 Plus, Ex-Ranza, Topolino Mania), il tutto a l. 450.000 trattabili. Sono disposto anche a cedere i giochi singolarmente. Telefonare dopo le 21:00 allo 019/628034 e chiedere di Andrea.

VENDO
console Sega Mega Drive in ottime condizioni, completa di due joypad, imballi originali e 11 cartucce, il tutto a L. 450.000 trattabili. Telefonare, ore serali, allo 091/520770 e chiedere di Gabriele.

VENDO/SCAMBIO
giochi per Nintendo 64. Telefonare allo 0543/550133 e chiedere di Fabio Rossi.

VENDO
Sony Playstation con 34 giochi, tra cui: Toca Touring Car, V-Rally, Test Drive 4, Nascar '98, Moto Racer, Rage Racer, Tomb Raider 2, FIFA '98, Crash Bandicoot 2, Formula 1 97, Formula Karts, Broken Sword 2, Tetris Plus, Hercules, Pandemonium 2, Alien Trilogy, Croc, Oddworld, PGA Tour Golf '98, Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Ace Combat 2, Actua Soccer 2, Gran Turismo, Metal Slug, MicroMachines V3, Cool Boarders, Alone in The Dark, Penny Racer, Destruction Derby 2, 2 Xtreme, Kurushi, Toshinden 3, Tekken 2. In più volante più pedaliera e due joystick analogici, il tutto a L. 1.500.000 non trattabili. Per informazioni telefonare solo sabato, ore pomeridiane e serali, allo 0338/8153232 e chiedere di Luca.

VENDO
per Sega Saturn i seguenti titoli: Sega Rally (USA) e Virtua Fighter 2 (USA) a L. 30.000 cadauno, Guardian Heroes, Soviet Strike, Wipeout 2097, Panzer Dragoon 2, Daytona USA, Worldwide Soccer '97, Bust a Move 2, Nights, tutti PAL, a L. 40.000 cadauno, Quake (PAL), Shining The Holy Ark (USA), Virtua Cop 2, Virtua Gun (PAL) a L. 55.000. Regalo Virtua Fighter a chi compra almeno due titoli; sconto del 15% a chi ne acquista almeno tre; tutto in blocco a L. 500.000. Sono anche disposto a scambiare i sopraccitati titoli con: Sonic R, Duke Nukem 3D, Thunder Force 5, Silhouette Mirage. Annuncio sempre valido. Per informazioni telefonare, dopo i Simpson (! NdD), allo 0732/627973 e chiedere di Sergio.

VENDO
console Saturn ancora in garanzia, con un joypad e cavetteria varia, Tomb Raider, Euro England '96, Daytona Championship Circuit Edition e un CD di demo, il tutto a L. 310.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/55302774 e chiedere di Michele.

CERCO,
per Sony Playstation, i seguenti titoli: Raystorm, Machine Hunter, One, Agent Armstrong, Lost Vikings 2, Deathtrap Dungeon, Nightmare Creatures, Metal Slug, Diablo, Armoured Core, Bust a Move 3, Firo And Klawd, Front Mission 2, Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre, Breath of Fire. Telefonare, ore serali, allo 071/880511 e chiedere di Cristian.

VENDO/SCAMBIO
i seguenti giochi per Sony Playstation versione PLA: Tobal a L. 35.000, MDK a L. 65.000, Overboard a L. 50.000, Street Fighter Ex Plus Alpha a L. 65.000, Die Hard Trilogy a L. 45.000, Bust a Move a L. 35.000, tutti in blocco a L. 280.000. Telefonare allo 0368/3261908 e chiedere di Matteo.

VENDO,
per Sony Playstation, una memory card provvista di ben 120 blocchi di memoria a L. 50.000. Telefonare, ore serali, allo 091/520770 e chiedere di Gabriele.

VENDO,
per Nintendo 64, le seguenti cartucce PAL: Mario 64 a L. 50.000, Diddy Kong Racing a L. 50.000, Star Wars a L. 60.000, Turok a L. 70.000, oppure tutti in blocco a L. 200.000. Telefonare, ore serali, allo 051/393754 e chiedere di Carlo.

CONTROL YOUR CONSOLE

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Control Your Console
Nome della console
Casella Postale 853
20101 Milano

EBBENE SÌ! ANCHE QUESTO MESE I MIEI INCARICHI "CONSOLMANIACI" SONO TERMINATI, CON GRANDE GIOIA E SOSPIRI DI SOLLIEVO ANCHE DA PARTE DEL BUON VECCHIO ALEX, IL QUALE, PAZIENTE COME NON MAI, HA TOLLERATO I RITARDI DOVUTI AI VARI FUTURSHOW DEL CASO. AD OGNI MODO VORREI FARVI NOTARE COME, A CAUSA DELLA VOSTRA SCARSA PARTECIPAZIONE, SONO PARECCHI MESI CHE MI DEVO INVENTARE A CASO DEI TRUCCHI PER DEI TITOLI A CASO... NO, STO SOLO SCHERZANDO: LI DEVO COMUNQUE ANDARE A CERCARE DA ALTRE PARTI... COSÌ FACENDO NON VEDRETE MAI I VOSTRI NOMI ALL'INTERNO DELLA MIA RUBRICA E NON POTRETE QUINDI DIVENTARE RICCHI E FAMOSI COME IL SOTTOSCRITTO, CHE APPROFITTA DELLO SPAZIO A DISPOSIZIONE PER SALUTARE TUTTI QUELLI CHE LO CONOSCONO E LA NONNA GINA. CON QUESTO VI DEVO PROPRIO SALUTARE, RICORDANDOVI COMUNQUE L'INDIRIZZO DEL CYC, QUI DI FIANCO

L'AMICO DELLE CAROTE

NINTENDO 64 BUSTERS

1080 SNOWBOARDING
Ecco il vademecum delle figure che il perfetto snowboarder non dovrebbe lasciarsi scappare!
- Back Flip (solo se siete dei veri panda; giocando capirete quello che voglio dire...): una volta in aria, premete basso/destra sullo stick analogico.
- Front Flip (sempre per il fortunato orso bianconero): una volta in aria e svolazzanti, premete destra/alto sullo stick analogico.
- One Foot (stesse limitazioni pandose di cui sopra): sempre durante lo "svulazzamento", premete destra/basso sullo stick analogico.
- Panda Tweak (come sopra): una volta in aria, premete sinistra sullo stick analogico, quindi effettuate con lo stesso una bella circonferenza in senso orario, del vostro velivolo? Vorreste forse cambiarli? Bene, allora non temete: è sufficiente premere sinistra sul pad digitale nella schermata di selezione dell'aeroplano per avere una combinazione cromatica alternativa.pad digitale nella schermata di selezione dell'aeroplano per avere una combinazione cromatica alternativa.
Nella schermata principale poi, quando appare

F1 POLE POSITION
Terminate il gioco, diventate campione di monto, quindi salvate e ricominciate il gioco. Quando la scritta di attesa durante il caricamento apparirà premete e tenete premuti A e B; recatevi ora nella schermata di selezione delle vetture e troverete una nuova macchina selezionabile. Siete contenti?

PSX BUSTERS

TRIPLE PLAY 99
Segue, per fare sì che possiate ritrovare il sorriso smarrito, una bella serie di gabole varie; non mi resta che augurarvi buon divertimento!
- Stadi nascosti: recatevi nella schermata di selezione dello stadio e premere L2, L1, R1, L1, R2
- Giocatori extra: premete, nella schermata di selezione dei personaggi, le combinazioni qui riportate:
- John Spencer: alto, triangolo, alto, triangolo.
- Gary Lam: alto, triangolo, alto, cerchio.
- Chuck Osieja: alto, triangolo, alto, quadrato.
- Steve Rechtschaffner: alto, triangolo, alto, croce.
- Brent Nielsen: alto, triangolo, alto, alto.
- Pauline Moller: alto, triangolo, alto, sinistra.
- Agathat Kuzniak: alto, triangolo, alto, basso.
- Mike "Swanny" Swanson: alto, triangolo, alto, destra.
- Duncan Lee: sinistra, quadrato, sinistra, triangolo.
- Yanick Lebel: sinistra, quadrato, sinistra, cerchio.
- Anne Geiger: sinistra, quadrato, sinistra, quadrato.
- Edwin Gomez: sinistra, quadrato, sinistra, croce.
- Wendell Harlow: sinistra, quadrato, sinistra, alto.
- Stephen Gagno-Cody: sinistra, quadrato, sinistra, alto.
- Vanessa Gonwick: sinistra, quadrato, sinistra, basso.
- Adrienne Travra.: sinistra, quadrato, sinistra, destra.
- Frank Faugno: destra, cerchio, destra, triangolo.
- Michael J. Sokyrka: destra, cerchio, destra, cerchio.
- Kirby Leung: destra, cerchio, destra, quadrato.
- Jeff Coates: destra, cerchio, destra, croce.
- Mike Sheath: destra, cerchio, destra, alto.
- Mark Liljefors: destra, cerchio, destra, sinistra.
- Anne Fouron: destra, cerchio, destra, basso.
- Kenneth Newby: destra, cerchio, destra, destra.
- Carolyn Cudmore: basso, triangolo, basso, triangolo.
- Rick Falck: basso, triangolo, basso, croce.
- Louis Wang: basso, triangolo, basso, alto.
- Mark Dobratz: basso, triangolo, basso, sinistra.
- Brett Marshall: basso, triangolo, basso, basso.
- Jason Lee: basso, triangolo, basso, destra.
- Jen Cleary: alto, alto, alto, alto.
- Bob Silliker: sinistra, sinistra, sinistra, sinistra.
- Eric Kiss: basso, basso, basso, basso.
- Darron Stone: destra, destra, destra, destra.
- Ryan Pearson: croce, croce, croce, croce.
- Stan Tung: cerchio, cerchio, cerchio, cerchio.
- Rob Anderson: quadrato, quadrato, quadrato, quadrato.
- Mike Rayner: triangolo, triangolo, triangolo, triangolo.

MEMORY CARD
Avete appena cancellato per errore la vostra ultima posizione di salvataggio? Siete stati colti da desideri suicidi? Allora non temete: basta infatti premere contemporaneamente L1, L2, R1, R2

per recuperare il salvataggio perduto. E adesso, smettete pure di piangere!

FIGHTING FORCE

Diciamolo chiaramente: Fighting Force sarà anche un bel gioco, ma i kartoni rullano davvero di brutto... Per rendervi la vita più facile eccovi alcuni trucchi veramente interessanti:

- Invincibilità e selezione dei livelli: nella schermata principale mantenete premuti, contemporaneamente, sinistra, quadrato, L1, R2; se tutto è stato effettuato in modo corretto la scritta cheat dovrebbe apparire nella parte bassa dello schermo. Recatevi, a questo punto, velocemente nella schermata delle opzioni: così facendo potrete abilitare l'invincibilità ed iniziare da un qualsiasi livello di gioco.
- Trucco misterioso: non sono riuscito a risalire all'esito che questa combinazione ha sul gioco; in ogni caso, durante la partita, provate a premere in successione L1, R2, triangolo, quadrato, quadrato, croce, croce, cerchio, L2, L1, croce, cerchio, cerchio, alto, basso. Fatemi sapere...

FROGGER

Il ranocchio che attraversa la strada è misteriosamente tornato di moda in questi ultimi tempi... Per fare in modo che si spiaccichi il meno possibile vengono di certo in aiuto le seguenti combinazioni di tasti:

- Accedi a tutte le zone: in qualsiasi momento durante il gioco mettete il gioco in pausa e premete destra, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, R1, L1, R1, L1, cerchio.
- Accedi a tutti i livelli: sempre con la pausa inserita, inserite destra, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, R1, L1, R1, L1, cerchio.
- Vite infinite: mettete il gioco in pausa, premete quindi destra, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, croce.

NASCAR '98

Utili consigli anche per la versione novantottana di Nascar...

- Turbo mode: nella schermata delle opzioni, mantenete premuto cerchio e quindi alto, sinistra, basso, destra; così facendo dovreste poter accedere ad un'opzione nascosta che, una volta attivata, vi farà svolazzare come non mai.
- Pinnacle car: recatevi nella schermata di selezione del mezzo di trasporto e mantenete premuto croce, quindi alto e basso con Bobby Labonte. Avrete a disposizione questa fantasmagorica vettura.
- Macchina della EA: pare proprio che quelli della EA soffrano di egocentrismo negli ultimi tempi, non vi pare? In ogni caso, sempre nella schermata di selezione EA Sports car mantenete premuto croce, quindi alto e basso con Kenny Wallace.
- Gioco segreto: Premendo start sul secondo pad durante l'inizio della sequenza dei titoli vi condurrà a giocare una specie di Tron dei poveri.

CROC

Governare un bel dinosaurino pacioccoso è troppo difficile? Dopo questa bella sezione il mondo vi sorriderà! Provare per credere!!

- Evita di morire inutilmente: Se avete sbagliato un salto e state per sfracellarvi premete select, selezionate "quit game", quindi "no". Quando si aprirà la schermate delle opzioni di quit premete basso: così facendo né "continue" né "quit" dovrebbero essere evidenziati. Premete a questo punto croce, vi verrà offerta così la possibilità di uscire dal livello. Potrete ora ricominciare a giocare dall'inizio del livello senza aver perso una vita.
- Selezione dei livelli: per aver accesso a tutti i livelli, inclusa l'isola segreta, inserite la seguente password: sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, alto, destra.

Password dei vari livelli:

1 – 1: alto, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, basso, alto, sinistra, alto, sinistra, alto, destra, destra, alto.
1 – 2: alto, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, basso, alto, sinistra, alto, destra, basso, destra, destra, alto.
1 – 3: destra, alto, sinistra, alto, sinistra, alto, alto, destra, sinistra, destra, alto, destra, sinistra, alto, basso.
1 - B1: basso, sinistra, alto, destra,o.
1 – 6: basso, destra, destra, destra, sinistra, basso, destra, sinistra, destra, basso, destra, destra, basso, sinistra, sinistra.
1 - B2: basso, destra, alto, destra, destraa, destra, alto, destra, sinistra, alto, basso.
2 – 2: basso, destra, alto, destra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, sinistra.
2 – 3: destra, sinistra, destra, destra, destra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, alto, sinistra, sinistra.
2 - B1: alto, sinistra,ra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, destra, destra, alto, basso.
2 - B2: basso, sinistra, alto, destra, destra, alto,, sinistra.
3 – 1: destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, alto, destra, destra, alto, basso.
3 – 2: destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, sinistra, destra, alto, basso.tra, destra, destra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, alto, sinistra, sinistra.
2 - B1: alto, sinistra, basso, sinistra, destra, sinistra, basso, alto, sinistra, destra, destra, basso, destra, destra, alto.
2 – 4: destra, basso, basso, alto, destra, sinistra, alto, destra, sinistra, destra, basso, destra, destra, alto, basso.
2 – 5: sinistra, alto, alto, alto, sinistra, alto, basso, alto, basso, destra, alto, sinistra, alto, sinistra, basso.
2 – 6: destra, alto, sinistra, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, destra, destra, alto, basso.
2 - B2: basso, sinistra, alto, destra, destra, alto, destra, sinistra, alto, sinistra, sinistra, sinistra, alto, sinistra, sinistra.
3 – 1: destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, alto, destra, destra, alto, basso.
3 – 2: destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, sinistra, destra, alto, basso.

insomnya

VENDITA-NOLEGGIO-PERMUTA VIDEOGIOCHI

Via A.Albini 21
80127 Napoli
Tel.081/5793941
Fax 081/7157896

GIOCHI PLAYSTATION

CARNAGE HEART	€ 49900
TENKA	€ 49900
CONTRA LEGACY OF WAR	€ 49900
SPIDER	€ 49900
PANDEMONIUM	€ 49900
LEGACY OF KAIN	€ 49900
ISS DELUXE	€ 49900
EXCALIBUR	€ 49900
TRANSPORT TYCOON	€ 49900
GRID RUN	€ 49900
SYNDICATE WARS	€ 49900
4-4-2 SOCCER	€ 49900
SENTIENT	€ 59900
SPEEDSTER	€ 49900
RIOT	€ 49900
RAY TRACERS	€ 49900
RAYSTORM	€ 49900
SUIKODEN	€ 69900
MAGIC THE GATHERING	€ 69900
THE NOTE	€ 79900
MEGAMAN X3	€ 69900
SHADOW MASTER	€ 69900
FANTASTIC 4	€ 49900
BLOODY ROAR	€ 85000
SOUL BLADE	€ 69900
TEKKEN 2	€ 49900
FORMULA 1	€ 49900
NIGHTMARE CREATURES	€ 85000
PANDEMONIUM 2	€ 75000
G-POLICE	€ 85000
BUST A MOVE 3DX	€ 79900

SIAMO APERTI A NUOVI ARRIVI

NINTENDO 64

EXTREME G (USA)	€ 99000
TOP GEAR RALLY (USA)	€ 99000
TETRISPHERE (USA)	€ 90000
STARFOX + RUMBLE (J)	€ 99000
ISS 64 (PAL)	€ 120000
MARIO KART (PAL)	€ 85000
G.A.S.P. (JPN)	€ 130000
LAMBORGHINI (USA)	€ 120000

OFFERTE DEL MESE

DIE HARD TRILOGY + GUN Z
€ 90000
TEKKEN 3 (JAP) € 139000

ACCESSORI

MEMORY CARD PSX	€ 25000
MEMORY CARD PSX 120	€ 59000
MAGLIETTA PSX	€ 20000
POLO PSX	€ 35000

IMPORTANTE
PER TUTTE LE NOVITA' ED I GIOCHI NON PRESENTI NELL' ELENCO
TELEFONARE

TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Consigliato volante

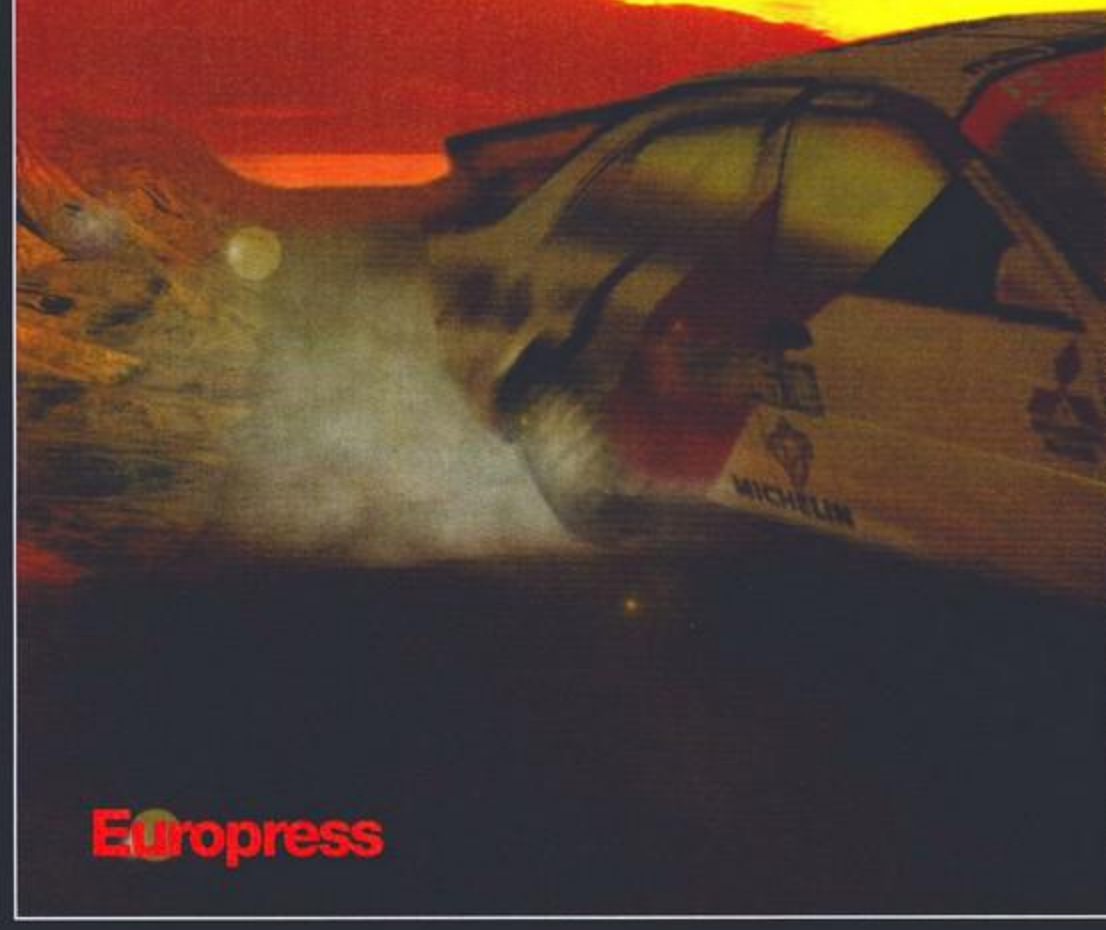
GAMESTER

Europress 1998. All rights reserved.

Tommi

rall

World Rally Champion



Europress

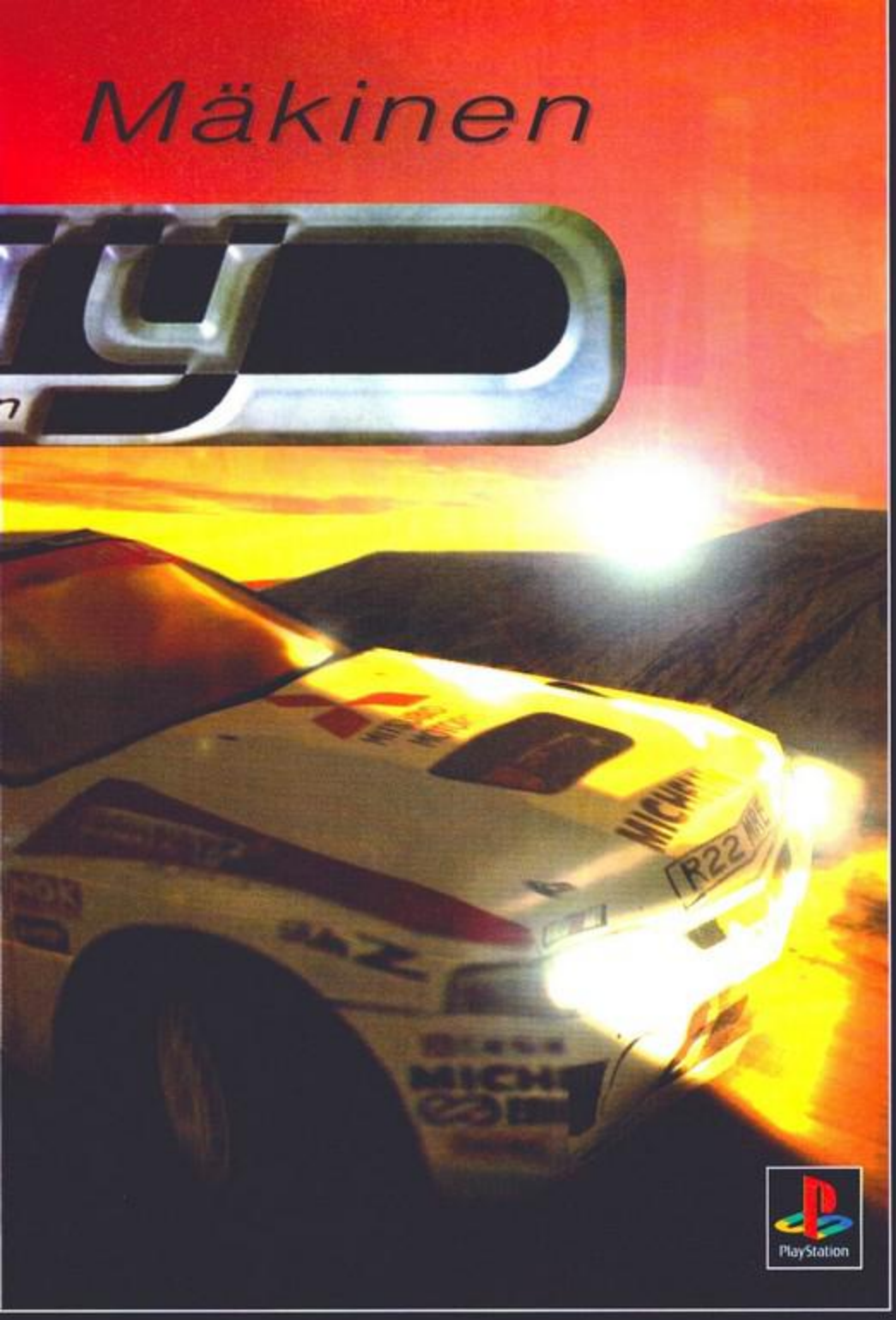
Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Champ appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad oggi, campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**

In collaborazione con:

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milan



pionship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e
grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri

- 60 circuiti internazionali di cui 4 italiani
- Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno
- Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo
- Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Rally AUTO SPRINT DEEJAY NOLAN

HALIFAX

o - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

FIGHTERS DESTINY

Seppur oramai privo dell'orecchio sinistro (mutilatomi per cause redazionali e sacrificato al dio Alex), eccomi qui a mostrarvi il segno tangibile della mia (in)efficienza: una bella guida a Fighter's Destiny, picchiaduro per Nintendo 64 recensito appena un mese fa. Se non è tempismo questo...

Fabio

RYUJI

MACH HOOK	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"
MACH PUNCH	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, B, B, B, B"
HAWK FIST 2	"INDIETRO, B, B, B"
MACH FIST	"INDIETRO-BASSO, B"
MACH SPIN	"AVANTI, AVANTI, A, A, A"
FWD JUMP SURFACE KICK	"AVANTI, AVANTI, A"
MINI MACH KICK	"INDIETRO, INDIETRO-BASSO, BASSO, A, A, A"
RIVER SURFACE KICK	"AVANTI, AVANTI, A, BASSO, A"
TOE KICK	"INDIETRO, A"
TRIPLE LOW KICK	"A, A, A"
CASCADE	"ALTO-AVANTI, B, A, B"
COMBO MIDDLE KICK	"AVANTI, B, B, BASSO-AVANTI, B"
MACH MIDDLE	"INDIETRO, INDIETRO-BASSO, BASSO, B"
REVERSE UPPER	"AVANTI, B"
MACH BUSTER SPECIAL	"BASSO, A + B"
SHINRA-BANSHO-ZAN*	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, INDIETRO, B"
DRUG DOWN FALL	A + B
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
MACH TOMOE	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, B, B, B, AVANTI, A + B"
NECK BREAKER	"AVANTI, AVANTI, A + B"
SIDE HOLD THROW	A + B
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
FLIP LOW KICK	"AVANTI, A, B"
HIGH KICK	"AVANTI, B"
JAB 2 HIGH KICK	"B, B, AVANTI, B"
JAB 2 STRAIGHT	"B, B, B"

avversario dietro di voi

DOUBLE ARM SUPLEX		"AVANTI-BASSO, A + B" vicino all'avversario
vicino all'avversario		
SCREW DRIVER	A + B	vicino all'avversario, da dietro

LEON

JAB UPPER D&A	"B, B, AVANTI-BASSO, A + B"						
JOLT D&A	"AVANTI, AVANTI, B, BASSO-AVANTI, A + B"						
JOLT BACK KNUCKLE	"AVANTI, AVANTI, B"						
SPIN KICK	"INDIETRO, INDIETRO, B"						
DRAGON RISER	"INDIETRO, BASSO, B"						
BIT KICK	"BASSO-AVANTI, A"						
DOUBLE LOW	"A, A"						
DOUBLE SLIDER	"AVANTI, AVANTI, A, A"						
HORIZONTAL BATE	"INDIETRO, B, B, A"						
BLOOD NEEDLE	"ALTO-AVANTI, B, B"						
BODY HOOK	"AVANTI, B"						
COMBO DEL SOL	"AVANTI, B, ALTO, B"						
HEEL HOOK SHOT	"BASSO, ALTO, B"						
REVERSE UPPER	"AVANTI, B"	avversario dietro di voi					
SLIDER HEEL	"AVANTI, AVANTI, A, ALTO, B"						
UPPER RISER	"B, B, BASSO-INDIETRO, B"						
PLASMA HEEL	"AVANTI, BASSO-INDIETRO, B"						
SUPER NOVA*	"BASSO, BASSO-INDIETRO, INDIETRO, AVANTI, B"						
ARM BREAK THROW	"BASSO-INDIETRO, A + B"	vicino all'avversario					
DRUG DOWN FALL	A + B vicino all'avversario						
FISHERMAN	"AVANTI, A + B" vicino all'avversario						
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario						
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"						
BACK KNUCKLE TORNADO	"INDIETRO-BASSO, B, B, B, B" "BASSO-AVANTI, B"	DOUBLE LOW HIGH UPPER	"A, A, B" "B, B"	FLYING HEEL KICK	"BASSO, AVANTI, B"	JACKAL SPIN COMBO	
UPPER JAB	"B, B, B, TENERE AVANTI, B, B"						

ABDUL

HELL HANDS THRUST	"AVANTI, AVANTI, B"						
HEAVEN OR HELL	"INDIETRO, INDIETRO, B, A"						
HEAVEN THRUST	"INDIETRO, INDIETRO, B"						
HELL WAVE	"INDIETRO, B, B, AVANTI, B"						
CHOKE SLEEPER	"INDIETRO, A + B" vicino all'avversario, da dietro						
HIP HELL	"BASSO-AVANTI, A + B" vicino all'avversario, da dietro						
CRAB HELL LOW	"BASSO, B, B, B, A"						
FAKE FIRE	"BASSO, BASSO, AVANTI, B, A"						
FRESH SEA HELL	"AVANTI, A, A, A, A"						
MATA TENGOKU	"BASSO, A"						
SEIZA HELL	"BASSO-AVANTI, A"						
HELL SENKYU-THIGH	"B, B, A, B"						
REVERSE UPPER	"AVANTI, B"	avversario dietro di voi					
UPPER	MIDDLE ATTACK	"BASSO-AVANTI, B"					
DALLAH WALK MOVE	"INDIETRO, AVANTI"						
DALLAH-DALLAH MOVE	"INDIETRO, AVANTI, AVANTI"						
FLYING FISH FROM HELL	"INDIETRO, BASSO, AVANTI, B"						
FLYING FISH FROM HELL	"INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO, BASSO, AVANTI, B"						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI"	BODY LIFT	"AVANTI, A + B" vicino all'avversario				
BULL DOCKING DROP	"BASSO-INDIETRO, A + B"	vicino all'avversario					
DRUG DOWN FALL	A + B vicino all'avversario						
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario						
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"						
CRAB HELL	"BASSO, B, B, B"	DALLAH FISH	"INDIETRO, AVANTI, AVANTI, B, B"				
FIRE BALL	"BASSO, BASSO, AVANTI, B"	HEAD TOP	"ALTO-AVANTI, AVANTI, B"	H E L L			
JAB	"B, B, B"	LOW LOW HIGH TOE	"A, A, B"				
RAPID SNAKE	"AVANTI, B, B, B, B"						
SAINT DALLAH	"INDIETRO, AVANTI, B, A, B"						
SNAKE SWORD	"AVANTI, B"						
THRUST HELL THRUST	"INDIETRO, B, B"						
TREPANG HEAVEN	"BASSO, BASSO, B"	REEL					
TURN BACK POISON NEEDLE	B avversario dietro di voi						

TOMAHAWK

DROP KICK	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"						
FINAL BOMBER	"BASSO, ALTO, AVANTI, B"						
KNUCKLE BOMB	"BASSO, ALTO, B"						
UPPER DROP KICK	"INDIETRO, AVANTI, B, B"						
CAMEL SAVATE	"ALTO-AVANTI, B, B"						
LARIAT	"INDIETRO, TENERE INDIETRO, B"						
CHOKE SLEEPER F	"INDIETRO, A + B"	vicino all'avversario, da dietro					
DRAGON SLEEPER F	"BASSO, INDIETRO, AVANTI, A + B" vicino all'avversario						
NECK HANGING TREE F	"INDIETRO, AVANTI, A + B" vicino all'avversario						
ALI KICK	"BASSO-AVANTI, A"	JAB UPPER ALI KICK					
"B, B, A" "ALTO-AVANTI, A"	STOMPING 3 "AVANTI, A, A, A"			ELBOW DROP			
LEFT FIST	"BASSO-AVANTI, B"						
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi						
GIANT SWING	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, A + B"						
THROW AWAY GIANT SWING*	"AVANTI, INDIETRO, INDIETRO-BASSO, BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, A + B"						
ATOMIC DROP	A + B	BRAIN BUSTER	"BASSO-AVANTI, A + B" vicino all'avversario				
DRUG DOWN FALL	A + B vicino all'avversario						
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario						
POWER BOMB	A + B vicino all'avversario						
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"						
WIND MILL BACK BREAKER	"INDIETRO, INDIETRO-BASSO, BASSO, A + B"						
DOUBLE HOOK	"AVANTI, B, B"						
SAVATE	"ALTO-AVANTI, B"	mentre si salta					
TOE KICK	"INDIETRO, B"						

MEILENG

REN-KAN-THIGH	"INDIETRO, A, B, B"						
TRIANGLE JUMP	"INDIETRO, INDIETRO, B"						
RENSHU-HASHU	"B, B, B, BASSO-AVANTI, B"						
SPIRAL JUMP	"BASSO, AVANTI, B"						
TENKAKUHOSHO	"BASSO, A + B, B, B, B, B, B"						
LOW TOE KICK	"INDIETRO, A"						
RENKYAKU	"A, A, A"						
RENSHU-SHASO	"B, B, AVANTI, B, A"						
SHOKAKU-SHOTAI	"BASSO, A + B, A, A, A, A"						
SLIDING	"BASSO-AVANTI, A"						
SO-REN-KYAKU	"A, B, A"						
HAISO-HONKYAKU	B avversario dietro di voi						
MIDDLE TENKAKUSHO	"BASSO, A + B, B, B, B, AVANTI, B"						
RENSHU-CHUSO	"B, B, B, INDIETRO, B"						
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi						
SHI-CHO-SO	"INDIETRO-BASSO, B"						
SHO-KOO-THIGH	"INDIETRO, B"						
SHOO-KOO-TSUI	"INDIETRO, B, B"						
WATER MOON	"AVANTI, A, B"						
CRANE	MOVE "BASSO, A + B"						
SHISEN-MANGAN	"B, B, A, B, B, A, B"						
BACK JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI"						
BACK KNEE KICK	A + B	DRUG DOWN FALL	A + B	ELBOW PUNCH			
A + B vicino all'avversario							
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario						
SIDE HOLD THROW	A + B vicino all'avversario						
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"						
BUTTERFLY SIDE ATTACK	"AVANTI, B"	RENSHU	"B, B, B"	SHI-KO-RENDAN			
"BASSO, B, B, B"	TENKAKUSHO "BASSO, A + B, B, B, B, B"						

NINJA

FLUTE	"AVANTI, AVANTI, B"
MINE PALM	"BASSO, BASSO, B"
TSUMUJI	"INDIETRO, AVANTI, B"
CHOKE SLEEPER F	"INDIETRO, A + B" vicino all'avversario, da dietro
HELL GATE KNEE F	"INDIETRO, AVANTI, A + B" vicino all'avversario
AVALANCE FEET	"BASSO-AVANTI, B, A"
EARLY BLOSSOM	"BASSO, BASSO-AVANTI, A, A"
LATE BLOSSOM	"BASSO, BASSO-AVANTI, A"
LEAP DRY	"ALTO-AVANTI, B, A"
RASHO-HA	"AVANTI, A, A"
WATER MILL	"INDIETRO-BASSO, BASSO, A"
DANCE DRAW	"AVANTI, B, BASSO-AVANTI, B"
DUCKWEED	B
HELMET CRACK	"INDIETRO, INDIETRO, B"
HIDDEN FEET	"A, B"
KNEE WAVE	"INDIETRO, B, B"
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi
SWORD ATTACK	"INDIETRO-BASSO, BASSO, B"
SILENT CARRIAGE MOVE	"INDIETRO-BASSO, BASSO" SILENT STEP MOVE "BASSO, BASSO-AVANTI"
JUJI-SUI SPECIAL	"AVANTI, INDIETRO, AVANTI, A + B"
ART OF BLACK TRANSFORM	"BASSO, ALTO, A + B" vicino all'avversario
ART OF TRANSFORM	"BASSO, BASSO, A + B" vicino all'avversario
DRUG DOWN FALL	A + B vicino all'avversario
GROUND FALL	"INDIETRO-BASSO, A + B" vicino all'avversario
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
SIDE HOLD THROW	A + B vicino all'avversario
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
CHIDORI-UCHI	"AVANTI, AVANTI-BASSO, BASSO, BASSO-INDIETRO, INDIETRO, B"
CURSE PALM	"BASSO, ALTO, B" MENTAL ATTACKDANCE DRAW TRIANGLE KICK
"AVANTI, B, BASSO-AVANTI, B, ALTO-AVANTI, B"EVIL CRY	B vicino all'avversario, da dietro
HACHU	"AVANTI, AVANTI-BASSO, BASSO, B"
LATE BLOSSOM	"BASSO, BASSO-AVANTI, A, B"
MOONLIKE	"AVANTI, B, B"
PHANTOM	"AVANTI, AVANTI-BASSO, BASSO, B, INDIETRO, AVANTI, B, AVANTI, A, BAS-
SO, BASSO-INDIETRO, INDIETRO, B"	
SAMURAI SWORD	"INDIETRO-BASSO, ALTO-AVANTI, B"
SHOULDER HIT	"BASSO, B"
SILENT FAN	"BASSO, BASSO-AVANTI, B"

VALERIE

SKEWED SOMERSAULT	"ALTO-AVANTI, B, INDIETRO, B" TIGER PALM "INDIETRO, IN-
DIETRO, B"	
DRAGON PALM	"AVANTI, INDIETRO, B"
ENERGY HAND	"B, B, B, AVANTI, B"
GROUND PALM	"AVANTI, A"
RAPID GROUND PALM	"AVANTI, A, A, A"
SANDA-SO-KYAKU	"B, B, B, A"
SO-KYAKU	"A, A"
ZENSO-SO-THIGH	"BASSO-INDIETRO, A"
CHUTOTSU-TENG ATTACK	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, ALTO, B"
ELBOW THRUST	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"
HO-KA	"AVANTI, A, B" FLOAT
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi
SENKA-RENPI	"BASSO, B, B, B, B"
SOMERSAULT KICK	"INDIETRO, AVANTI, B"
HOLLY STAR WHIP	"INDIETRO, A + B"
BACK JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI"
BLITZ SOMERSAULT	"AVANTI, INDIETRO, A + B"
DRUG DOWN FALL	A + B
FULL NELSON SUPLEX	A + B
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
SANKYO THROW	"BASSO-AVANTI, A + B" vicino all'avversario
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
THRUST AWAY	"TENERE AVANTI, A + B" vicino all'avversario
DOUBLE-WALL PALM	"B, B, B"
PALM FLOAT	"B, B, AVANTI, B"
PALM HIT	"B, B"
RIGHT PALM PRAY	"AVANTI, B, B, B"
SINGLE-PALM RAPID ATTACK	"BASSO-INDIETRO, B, A, B"
SINGLE-WALL PALM	"BASSO-INDIETRO, B"
TANG-KEY-QUA	"INDIETRO, B, B ,B"
ZENSO-SHO-THIGH	"BASSO-INDIETRO, A, B"

BOB

BUSTER SWORD	"INDIETRO, BASSO, B"
DOWN STRAIGHT	"INDIETRO, INDIETRO, B"
DOWN STRAIGHT DOUBLE	"INDIETRO, INDIETRO, B, B"
HAMMER KNUCKLE	"BASSO-INDIETRO, B"
CHOKE SLEEPER F	"INDIETRO, A + B" vicino all'avversario, da dietro
P SPECIAL F	"BASSO, ALTO, A + B" vicino all'avversario, da dietro
BACK BLAST	A avversario dietro di voi
JAB STRAIGHT LOW	"B, B, A"
JP	"BASSO-AVANTI, A"
LOW KICK DOUBLE	"A, A"
SCAD KICK	"BASSO, A + B"
STOMPING	"AVANTI, A"
BLASPHEMY CHOP	"BASSO, B, B"
CHOPPER UPPER	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, B"
HEAD BAT	"INDIETRO, B, AVANTI, B"
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi
WINDMILL	"INDIETRO-BASSO, BASSO, BASSO-AVANTI, A + B"
COCONUT CRASH	"AVANTI, BASSO, A + B" vicino all'avversario
DRUG DOWN FALL	A + B
EXPLOITER	"AVANTI, A + B"
GERMAN RETURN PLANCHA	"BASSO, A + B"
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
NECK HANGING DROP	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, BASSO, A + B"
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
TOMBSTONE DRIVER	A + B
WINDMILL	"INDIETRO-BASSO, BASSO, BASSO-AVANTI, A + B"
BACK FIRE	B
BULL HEAD	"INDIETRO, B"
DEVIL HAMMER	"AVANTI, A, B"
ELBOW TWIST	"INDIETRO, AVANTI, B, B"
REVERSE HORIZONTAL CHOP	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"
SHARP THRUST	"BASSO, AVANTI, B, B, B"
STRAIGHT	"AVANTI, B"

BORO - Boss

BACK FIST	"AVANTI, AVANTI, B"
CHOKE SLEEPER N	"INDIETRO, A + B" molto vicino all'avversario
COMBO HIGH LOW	"B, B, AVANTI, B, A"
COMBO KNEE SMART	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, A"
DRY LOW	"A, A, A"
ELBOW DROP	"ALTO-AVANTI, A"
SLIDING	"INDIETRO, A"
WATER MILL	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, A"
COMBO E	"INDIETRO, B"
COMBO U	"B, B, BASSO-AVANTI, B"
COMBO EK2	"INDIETRO, B, ALTO, B, ALTO, B"
COMBO KNEE SOMERSAULT	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, INDIETRO, B"
PLAIN STEP	"AVANTI, A, B"
RAIDERS HEEL	"ALTO-AVANTI, B"
RAIDERS HEEL 2	"ALTO-AVANTI, B, B" REEL
RAINBOW SOMERSAULT	"BASSO-INDIETRO, B"
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro
ROLL FWD MOVE	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI"
U-TURN MOVE	"AVANTI, INDIETRO"
ONE HANDED BACK BREAKER	"BASSO, BASSO-INDIETRO, INDIETRO, A + B"
DRUG DOWN FALL	A + B
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
QUICK THROUGH	"AVANTI, A + B" vicino all'avversario
SIDE TENERE THROW	A + B
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
SWING BUSTER	"BASSO, A + B" vicino all'avversario
4 BACK FIST	"BASSO, B, B, B, B"
COMBO E2	"INDIETRO, B, AVANTI, B"
COMBO K	"A, B"
COMBO W3	"INDIETRO, INDIETRO, B, B, B"
EAGLE CROW	"INDIETRO, AVANTI, B"
INSIDE HIGH KICK	"AVANTI, B"
JOINT R	"AVANTI, AVANTI, B, B"
KNEE BLASTER	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"
LOOK BACK BACK KNUCKLE	B avversario dietro di voi
MAU-SO-KYAKU	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, ALTO, B"
THRUST	"BASSO-AVANTI, B"

E ADESSO, VEDIAMO QUALCHE BEL TRUCCHETTO

Guadagnare la nona abilità
Una volta guadagnate tutte le otto abilità, dal modo master andate nella modalità due giocatori. Selezionate la modalità Win or Lose. Scegliete poi il giocatore con il quale avete guadagnato le otto abilità, e sconfiggete il vostro avversario. Lui perderà una delle sue abilità, mai voi ne guadagnerete una nona. Ora, a fianco al vostro nome, non ci sarà solo una stella, ma anche un cerchio rosso.
Nota: dovete avere un giocatore salvato su entrambi i controller pack per far funzionare questo codice.

Vincere nella modalità Master
Tanto per cominciare, evitate di selezionare il Joker, scegliendo prima che la ruota inizi a girare molto velocemente. Non è necessario battere tutti i Joker, solo i master. Vincere un master è abbastanza semplice se continuate a colpirlo, allontanandovi poi mentre si rialza, altrimenti verrete messi a tappeto nove volte su dieci. Inoltre colpitelo con le mosse che lui vi insegna, la maggior parte di esse sono utili.

Vincere nel modo Time Attack
Per le prime due battaglie, eseguite un bel knock down all'inizio di tutti e quattro i round. Qualche volta potreste essere bloccati, ma continuate in questo modo. Se vi impegnate, è possibile terminare entrambi gli incontri in nove secondi. Anche il master non è difficile, se continuerete a muovervi.

Vincere Ushi la Mucca
Il miglior personaggio per vincere qui è Valerie. È conveniente colpirlo in aria con un uppercut oppure usando il flip kick (indietro, avanti, B) e continuare a colpirlo in aria con una combo tipo B, B, B, A. Solo, tenetevi lontano dai bordi.
Anche il Ninja funziona. Se è questo il personaggio che utilizzate, continuate a parare fino a che Ushi si gira, poi bloccate il suo calcio e premete velocemente B, fino a che lui si trova vicino al bordo, poi fermatevi, e ricominciate daccapo.

Trasformare Pierre in un Lupo Mannaro
Per portare a termine questa trasformazione, scegliete Pierre con il secondo vestito. Mentre giocate poi, premete L rapidamente. Ogni due volte, Pierre ruoterà e il suo naso diventerà più grosso. Se continuerete a farlo per circa 20 secondi, il naso esploderà e Pierre diventerà un lupo mannaro, restando così per il resto del round.

Cambiare i colori
Dopo aver scelto il vostro personaggio, premete R fino all'inizio del round.

Utilizzare Boro
Per giocare con Boro, finite il gioco nella modalità EASY.

Utilizzare Robert il Robot
Vincete tutti in modalità "faster" in meno di un minuto.
Nota: Avrete bisogno di una stella per far funzionare questo trucco. La stella la guadagnerete finendo il gioco.

Utilizzare il Joker
Per utilizzare il Joker, battete tutti i 100 personaggi nel survival mode.
Nota: Avrete bisogno di una stella per far funzionare questo trucco. La stella la guadagnerete finendo il gioco.

Utilizzare il Master
Per poter giocare con il Master, entrate nella modalità Master Challenge e battete tutti gli avversari. Per vincere il Master, tenete Basso + Parata durante il match. Se riuscite a sopravvivere abbastanza, lui esploderà.

Utilizzare Ushi la Mucca
In modalità Rodeo, cercate di sopravvivere con Ushi per almeno un minuto. Fate attenzione a non uccidere Ushi, o il trucco non funzionerà.
Nota: Avrete bisogno di una stella per far funzionare questo trucco. La stella la guadagnerete finendo il gioco.

Il knock down segreto di Ushi
Ushi ha un knock down che non è elencato nel manuale; questa è l'unica mossa segreta del gioco. Tutto ciò che dovrete fare è premere due volte L. Ushi estrarrà una confezione di latte e la berrà. Una volta finito di bere, Ushi lancerà la bottiglia, e, se l'avversario verrà colpito, resterà stordito, in attesa di essere finito.

Pose di vittoria
Per vedere diverse pose, premete A o B rapidamente.

PIERRE

JOLT ROLLING KICK	"AVANTI, AVANTI, B"	SPIN LOW HIGH	"AVANTI, A, B"
CONDUCTOR	"A, A, B"	CATERPILLAR	MOVE "BASSO, BASSO, INDIETRO" disteso, faccia a terra
LA TORNADA	"BASSO, INDIETRO, A"	FACE-BACK DASH MOVE	"AVANTI, AVANTI" avversario dietro di voi
CHOKE SLEEPER F	"INDIETRO, A + B" vicino all'avversario, da dietro	FACE-BACK WALK MOVE	AVANTI avversario dietro di voi
ROLLING CRAZY F	"BASSO, BASSO-INDIETRO, A + B" vicino all'avversario	LIE FACE DOWN MOVE	"BASSO, BASSO"
SPINNING CRAZY F	"BASSO, AVANTI, A + B" vicino all'avversario	MYSTERIOUS DANCE MOVE	"BASSO, ALTO"
BACK BUTTERFLY	"BASSO, BASSO, A, A" disteso, faccia a terra	TURN BACK	MOVE "AVANTI, INDIETRO"
BACK SOMERSAULT	"BASSO, INDIETRO"	WORM BAG	MOVE "BASSO, BASSO, BASSO" Disteso, faccia a terra
DOUBLE ROLE KICK	"AVANTI, B, A"	FRANKENSTEINER	"AVANTI, AVANTI, BASSO, A + B"
DOUBLE SPIN LOW	"AVANTI, A, A"	DRUG DOWN FALL	A + B INASHI "TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'av-
FRONT SOMERSAULT	"BASSO, AVANTI"	versario	
REVERSE HOOK KICK	"A, A"	JACK KNIFE THRU	"BASSO, A + B" vicino all'avversario
SPIN LOW KICK	"AVANTI, A"	JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
BACK KNUCKLE UPPER	"B, B, AVANTI, B" avversario dietro di voi	SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
BACK SPRING	"BASSO, BASSO, B" disteso e avversario dietro di voi	AIR KICK	"BASSO, AVANTI, B, B, B"
FRONT SPRING	"BASSO, BASSO, AVANTI, B" REVERSE UPPER "AVANTI, B"	BACK HEEL TAP 2	"BASSO, B, B" Avversario dietro
avversario dietro di voi		DOUBLE BACK KNUCKLE	"B, B" Avversario dietro
		TRIPLE JAB	"B, B, B"

VISITATE
IL SITO DI
PC ACTION

WWW.XENIA.IT

BOVAS HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

RIUSCIRANNO I PRODI BOVAS A CONSEGNARE LA POSTA PRIMA CHE LA RIVISTA VADA IN STAMPA?

La risposta in queste stesse pagine.

Noi Bovas
bovas@tin.it

SEGA MEGA CD: UNA CONSOLE MAICONSIDERATA...

Salve Bovas, sapevo che prima o poi sarei venuto a farvi visita nell'angolo della posta di ConsoleMania. Volevo sapere come mai una macchina come il Sega Mega-CD, dalle potenzialità un po' superiori al Mega Drive, sia fallita, e perché la Sega si sia limitata nella produzione di software, insomma, per quale motivo non ha funzionato? Perché non si vedono in giro giochi per quest'ultima?

Anonimo.

Beh, possono esserci vari motivi per cui una console (o in questo caso, un add-on per una già esistente) non abbia successo, e il Mega-CD non è di certo un episodio isolato: è più o meno toccata la stessa sorte a Lynx, Jaguar, 32X... Molto spesso si può parlare di scelte sbagliate e di errori di valutazione: come mi pare di aver detto già il mese scorso, una console viene solitamente vista dagli utenti come un qualcosa che si cambia in blocco, a differenza di quanto invece accade con il mondo dei PC, che vengono più o meno aggiornati, di tanto in tanto, per stare al passo con i tempi. Fare uscire un dispositivo come un CD-ROM a posteriori preclude ad una buona fetta di utenti la possibilità di possederlo (in quando non si sentono in dovere di "aggiornare" la loro macchina). Altre volte, come è accaduto all'Amiga, un computer stupendo ma mai supportato a dovere, si può addirittura parlare di ottusità mentale (o di carenza di neuroni, dir si voglia, NdD). Una macchina non apprezzata dalla stessa casa di produzione che, al contrario, si diverte a prendere a pesci in faccia i propri sostenitori, offre di certo un buon spunto di riflessione...
Dopo discorsi di questo tipo viene davvero spontaneo chiedersi come sia possibile che persone che hanno raggiunto in un certo senso il "potere decisionale", e che quindi dovrebbero essere per lo meno equipaggiati di un po' di cervello, possano cadere in errori così banali... Non ho ancora trovato una risposta soddisfacente a questo quesito, aspetto quindi i vostri suggerimenti. Per concludere il discorso, comunque, ti ricordo che il Mega-CD è, ad ogni modo, una console decisamente superata.

QUEL PICCOLO, GRANDE AMORE PER LA SONY

Maestosissima redazione di ConsoleMania, mi chiamo Pasquale, ho 17 anni ed è la prima volta che vi scrivo (se si esclude quella volta in cui, invece di trascrivere l'indirizzo della redazione ho copiato quello dell'editore). Vi ho scritto per parlare di due faccende che mi stanno molto a cuore: la prima è personale, l'altra riguarda il mercato delle console. Dovete sapere che sono un grande appassionato di videogiochi e di elettronica; "da grande" vorrei diventare un ottimo programmatore ma mi sa tanto di aver sbagliato totalmente specializzazione, visto che ho optato per "elettronica e telecomunicazioni" invece di informatica. Ditemi: sono completamente spacciato oppure ho qualche possibilità frequentando l'università o qualche altro corso?
Punto 2: Supremazia Sony. Dovete sapere che sono in possesso di un Nintendo 64 e non è che ne sia poi così fiero. La mia ammirazione è ovviamente rivolta al/alla Playstation, ma anche alla Sony stessa, della quale sono addirittura perdutamente innamorato (Beh, non esageriamo! NdD). Mi esalto ogni volta che penso a come la Sony sia diventata leader del settore grazie alle sue scelte tecnico-commerciali. Mi spiego meglio: a quei tempi il campo videoludico era dominato da Nintendo e Sega, ricordate? La Sony, quatta quatta e senza dare nell'occhio entrò in gioco, regalandoci quello che sarebbe poi diventato il fenomeno Playstation, ovvero un prodotto decisamente all'avanguardia. Di giochi, insieme alla console, ne uscirono a frotte (non come il Nintendo 64, che fece il suo ingresso nel mercato accompagnato da 3 o 4 titoli) e poco tempo dopo ancora giochi di tutti i tipi, per tutte le età! Questo è stato, secondo me, il fattore che ha determinato la vittoria su tutti i fronti della Sony. Vi siete mai chiesti come mai il Nintendo 64 non decolli? Perché per quei furbacchioni della Nintendo, forse, gli utenti sono fondamentalmente dei bambini. Basarsi su un simile target non è di certo un buon metodo per sconfiggere la supremazia Playstation. Insomma, la grande N la conoscete meglio di me... Mi spiegate che senso potrebbe mai avere un Resident Evil 64 censurato? Oppure un Doom censurato? Già lo immagino RE 64: Chris e Jill super deformed con le pistolette ad acqua, insieme a tutti gli altri zombie che giocano a nascondino... Poi, perché dopo più di un anno non ci sono giochi di tutti i generi? Manca il gioco di guida, l'RPG, il picchiaduro e i titoli validi sono pochi... Pensate che Zelda 64 o F-Zero 64 siano sufficienti per risollevare le sorti della console Nintendo? Credo proprio di no. Parliamo poi del supporto utilizzato: Gran bella cavolata! Perché mai non fare uso di un CD come tutti gli altri?
Dopo tutto questo parlare potreste chiedermi come mai io non abbia acquistato un/una Playstation (in effetti, è proprio quello a cui stavo pensando... NdD). Perché, come altri, sono rimasto abbagliato dalla scritta 64 BIT e, in ogni caso, confidavo ciecamente nella grande N. Qualche domanda e chiudo:
1) Prima o poi la Nintendo si renderà conto delle limitazioni intrinseche dovute alle cartucce?
2) Perché i giochi del N64 hanno una specie di pellicola, di alone che ne peggiora la qualità grafica? (HUH? NdD)
3) Perché nella rivista sono stati apportati ritocchi a livello grafico?
Vi saluto, e mi raccomando, continuate così! Siete di sicuro i migliori!

Pasquale.

Beh, che il Sony Playstation sia la console che ha riscosso maggior successo tra il popolo videoludico è un dato di fatto... I motivi di un cotal risultato sono attribuibili, proprio come tu sostieni, a corrette scelte di valutazione da parte della Sony che, a differenza di altri, ha saputo intuire che cosa sarebbe piaciuto agli utenti, ovvero una console forse non potentissima, ma estremamente versatile e gratificante. Buone alleanze per quanto riguarda il software hanno fatto il resto: ecco uscire la console accompagnata da un parco giochi di buona qualità e abbastanza vario, e la situazione è migliorata con il passare del tempo. Forse, attualmente, il PSX risente del fenomeno pirateria a causa sia dell'estrema diffusione che la console ha avuto sia del supporto utilizzato, che tutti sappiamo essere riproducibile senza troppi problemi; non sembra comunque che questo lo metta particolarmente in difficoltà. La Nintendo, al contrario, forse temendo un fenomeno di questo genere, ha preferito optare per le superate cartuccione (ve le ricordate quelle del Neo Geo?). E' risultato che, a conti fatti, il Nintendo 64, pur potendo contare comunque su una buona fetta di utenti ciecamente fiduciosi e su una grafica senza pari, non è mai riuscito a decollare completamente, e vi sfido a darmi torto... Il discorso può essere ricondotto a quanto espresso circa il Mega CD: errori di valutazione e strategie sbagliate. Ma veniamo pure alle risposte:
1) Spero entro la prossima uscita di una nuova console Nintendo.
2) Non ti starai mica riferendo alle varie migliorie grafiche come l'anti aliasing, vero? In questo caso sono accorgimenti atti a smussare le differenze cromatiche e le varie pixellosità, presenti in altre console come il Playstation.
3) Per renderla più gradevole e bella da sfogliare... Spero che la cosa vi abbia fatto piacere!

CRONACA DI UN SEGUITO PREANNUNCIATO...

Cari Bovas, ieri hanno trasmesso la prima puntata di "L'Uomo Tigre Secondo" e l'altro ieri avevano trasmesso l'ultima puntata di "L'Uomo Tigre"; se la memoria non mi inganna, il divario temporale fra la creazione dell'una e dell'altra serie in realtà era molto più grande della media con cui vengono prodotti i seguiti attualmente. Se state per caso pensando ad una lettera stracolma di nostalgia avete perfettamente ragione, ma non nostalgia della vecchia grafica a 32 colori o della giocabilità a due tasti, bensì un periodo in cui il commercio, il mercato, la pubblicità non invadevano ogni aspetto della vita quotidiana di un mammifero pensante. L'altro giorno, per esempio, sono andato a ritirare un po' di pecunia dal bancomat e mi sono ritrovato anche la pubblicità di qual-

cosa, per non parlare del logo di una nota marca di caramelle di cioccolato, che appare sovente nella serie animata di City Hunter o di quello di una bibita molto famosa in Fighting Vipers. Che c'entra tutto questo con i seguiti? C'entra perché troppo spesso i sequel vengono prodotti sulla scia del titolo precedente (anche L'Uomo Tigre Secondo, diciamoci la verità: grafica a parte non possiede il fascino del primo Uomo Tigre). Trovare un titolo che sfondi contando esclusivamente sulle proprie forze non è semplice; se una volta però era raro incappare un nome di videogioco seguito da un bel II, oggi è possibile trovare anche titoli che terminano con un I: Tobal n. 1, Star Gladiator Episode 1... Pazzesco, anche per me che sono il re del caos.
Quando un titolo viene lanciato sul mercato, già annuncia non la possibilità ma la certezza di un suo sequel, e quando ciò non accade c'è il finale che termina con "to be continued" o l'inflazinato "the end?"... Come fa uno poi a godersi i giochi in queste condizioni, esiste ancora la longevità?
Furufurufuru!

Hyper Cat (e chi, altrimenti? NdD)

Bad Cat deve proprio essere un tipo bizzaro: è stato più o meno colpevolizzato per il putiferio scatenato a causa dei nomi zoologici abbinati ad un bell'aggettivo, ogni mese spedisce qualcosa al BHC e io, imperterrito, continuo a pubblicarlo? Perché direte voi? Semplice, perché dice cose interessanti, almeno fino ad ora... Qualche giorno fa stavo giustappunto intraprendendo con me stesso una profonda disquisizione sull'originalità e longevità dei videogiochi e così via... Mi era quindi venuto in mente un titolo per Commodore 64, di sicuro uno dei più originali che mi sia mai capitato di vedere, ovvero Wizball... Immagino che tutti gli ex ottobittiani se lo ricordino senza troppa fatica... Per gli altri basti sapere che si comandava una creatura verde a forma di palla, che rimbalzava guarda caso, proprio come una palla... Il giocatore era in grado di controllare esclusivamente le rotazioni in senso orario e antiorario del personaggio in questione, rotazioni che direzionavano il rimbalzo a destra o a sinistra. I vari mondi erano all'inizio tutti in bianco e nero e spettava a noi andare in giro per raccogliere i colori che sarebbero serviti a colorare il tutto; vari gadget alla "Parodius" permettevano di potenziare la propria "palla" fino a farle vincere la fastidiosa, almeno in questo caso, forza di gravità... Tra le altre cose anche la possibilità di avere un'altra piccola sfera accanto a noi chiamata "gatto", che aveva nove vite come il medesimo (leggi: nove contatti con i nemici e se ne svolazzava al creatore). Il titolo in questione mi avrà appassionato per almeno un anno e mezzo... Converrete con me che Wizball sia sicuramente più originale di un buon 99,9% dei giochi attuali... La verità è che, come ho più volte ripetuto, la tipologia media del videogiocatore moderno è cambiata, molti più "impreparati" di quanti non ce ne fossero ai tempi d'oro degli otto bit... Forse addirittura a nessuno più sarebbe piaciuto un gioco di questo tipo... Ed eccoci allora pacìosi ad aspettare l'arrivo del picchiaduro "nome seguito da n + 1", seguito del medesimo titolo seguito da n (n intero grande a piacere) nella speranza che ci abbiano aggiunto una o due personaggi in più... Scusatemi, vado a riesumare il mio C64... Non che i giochi attuali siano brutti, anzi, ce ne sono alcuni davvero ben fatti, ma un po' di originalità non guasta mai, e scusatemi se è poco.

IL RITORNO DEL MORTO VIVENTE

Bingo! Ci sono quasi riuscito! Volevo dimostrare che CM è seguita da una massa di lobotomizzati e, incredibile a dirsi, è bastato gridare "scemo" che qualcuno si è davvero voltato, nemmeno lo avessi chiamato per nome. Devo tuttavia ammettere che mi ero largamente sbagliato sul pubblico della rivista, qualche barlume d'intelligenza si vede ancora e i miei complimenti vanno necessariamente rivolti ai Bovas che, in questi mesi di apatia, sono comunque riusciti a scampare l'atrofizzazione. Quando qualcuno scrive qualcosa d'intelligente, i Bovas lo pubblicano ancora, e se è vero che chi va con lo zoppo impara a zoppicare... Avevo scritto "Speriamo che adesso nessuno mi scriva dicendomi che le console sono meglio dei PC per giocare, visto che l'argomento non è questo" e, puntuale come il moscone in primavera, è saltato subito fuori uno per lanciarmi la sua invettiva. Ma bravo, bene, bis, tu farai strada nella vita. Non si tratterà però di quella che si percorre in automobile, visto che la segnaletica ha un significato univoco e, se non sei in grado di comprenderlo... Io scrivo "il pubblico non è più quello di una volta, e spedisce al BHC solo cavolate" e tu, invece, cosa mi rispondi? Che "una console costa duecentomila e un PC tremilioni": allora avevo ragione io, grazie per la conferma.
Più che altro, mi solletica moltissimo la questione "essere vs apparire" che traspare un po' da tutte le lettere dei nostalgici, e che negli ultimi numeri è stato giustamente isolato e approfondito. E' vero, tutti cercano di primeggiare in qualcosa, di uscire dalla massa. Ma che senso ha esattamente tutto ciò? Non chiedo di dare una lustratina al solito discorso moralista del cavolo, del tipo "siamo tutti uguali ed è giusto che sia così", ma proprio di comprendere per quale motivo la gente si debba suddividere in una massa anonima, e in una categoria di pochi eletti. Che non sono quelli che hanno i soldi, capiamoci, ma quelli che in un modo o nell'altro vengono considerati 'qualcuno' (a fronte dei milioni di 'nessuno' che ci sono in giro). E' 'qualcuno' chi va in TV, chi scrive su un giornale, chi occupa un posto in parlamento, chi sta su un gradino superiore e chi può comandare sugli altri, o più semplicemente far valere il suo punto di vista come una 'linea guida' per la massa.
Tutti vogliono diventare 'qualcuno'. Ma ognuno di noi è già 'qualcuno', per quello che ha fatto ma che non conosce nessuno. Può esserlo nel bene perché ha messo al mondo un figlio e gli ha dato una casa in cui vivere, può esserlo nel male perché ha squartato una vecchietta per rubarle la pensione, ma chiunque, per almeno un momento nella vita, può essere considerato 'qualcuno'. Forse c'è chi vuole essere più 'qualcuno' degli altri, invadendo magari lo spazio vitale altrui e impedendo agli altri di diventare 'qualcuno' al posto suo. O magari chi s'illude che si possa diventare 'qualcuno' solo facendo permanere tutti gli altri nell'ancestrale condizione di 'nessuno'. "Se tutti gli altri sono più 'nessuno' di me, io devo per forza essere più 'qualcuno' di tutti gli altri".
Invece la verità è che l'essere 'qualcuno' corrisponde solo al concetto di fama, e quest'ultima è maggiore quanto più si protrae nel tempo. Lorsignori i redattori di CM, per esempio, possono essere considerati 'qualcuno' ma solo nel ristretto ambito del mercato che loro compete. Un cantante famoso, invece, bene o male lo conoscono tutti, e rimarrà 'qualcuno' per parecchio tempo. Poi finirà nel dimenticatoio (a meno che non sia stato davvero un grande. Chi si ricorda dei Buggles? Nessuno, eppure quando nomino "Video Killed the Radio Star" la canzone viene in mente a tutti. E i Buggles tornano improvvisamente, anche se per un solo momento, a essere 'qualcuno'), e magari tornerà ad essere 'qualcuno' quando, per un perverso meccanismo di mercato, le case discografiche lo tireranno di nuovo fuori perché ricorre il ventennale della morte, e il 'qualcuno' si trasformerà in 'mito'.
Il fatto è, cari i miei cervellini anabolizzati, che siamo tutti timorosi. E' vero, nessuno di noi pensa mai alla morte, al fatto che un giorno non ci sarà più, alla polvere che si era e che si ritornerà e altre brutte storie, ma siamo tutti consapevoli che la nostra presenza, qui, lascerà lo stesso tempo che trova un governo in Italia. Passerà, e alcuni lo ricorderanno in bene, tutti gli altri invece se ne lamenteranno per sempre. Viviamo in una società che tende all'annullamento della personalità, per poter proporre schemi e prodotti che valgano per tutti, e maggiore è il numero dei 'tutti' maggiore sarà il profitto. Dei pochi: i 'qualcuno', appunto.
E mentre noi siamo qui a cercare in tutti i modi di diventare dei 'qualcuno' da poco, loro, i veri 'qualcuno' che contano e di cui tutti ignorano le generalità, continueranno a fregarci bellamente. Beh, raga, buon divertimento. Io torno a fare il 'nessuno' che sono sempre stato.

Lo Zombie, dal primo livello di Ghouls'n'Ghost

Lettera davvero angosciante, questa, se non altro per tutti quei 'qualcuno' tra monovirgole... Lascio a voialtri ogni considerazione posteriore, visto che io devo ancora smettere di meditarci sopra. Avrei bisogno di tutta la vita per farlo, ma la consegna della posta è solo domani...

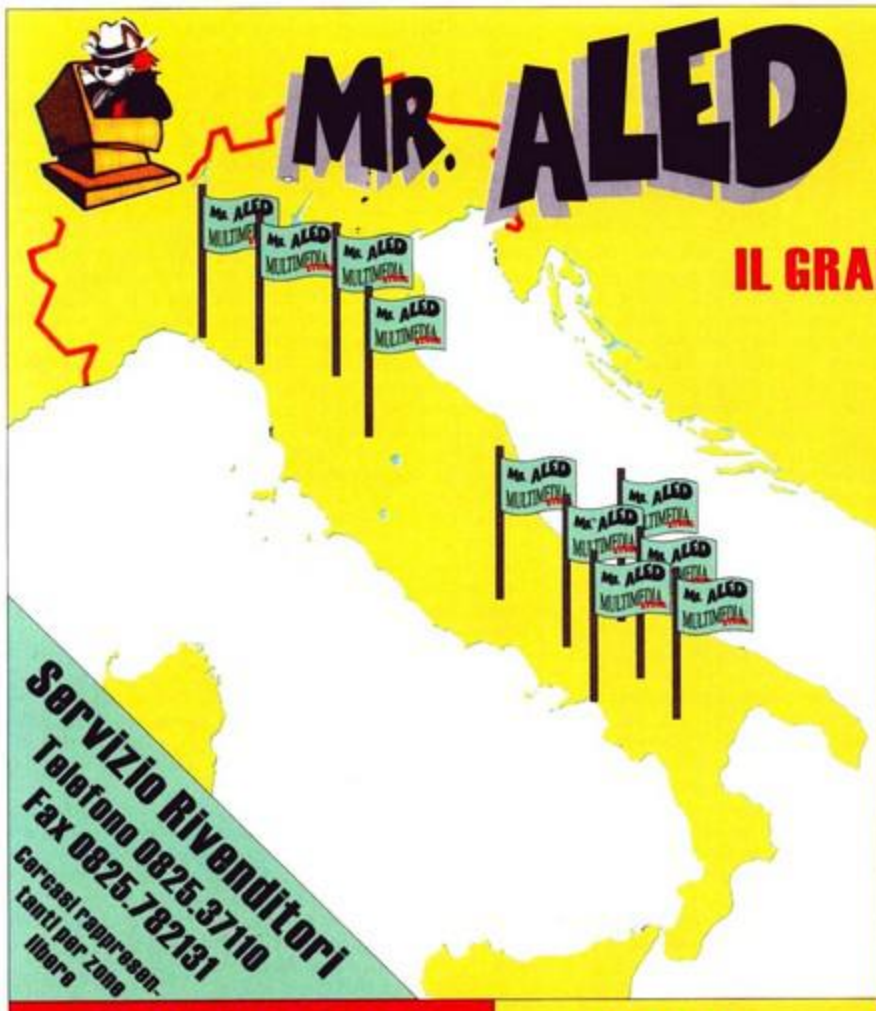
IL SATURN E' MORTO E VEGETO

Salve raga, come va, tutto rego? Leggiamo il Vostro epitaffio (prematuro!) del Saturn sul numero di marzo 1998 (pag. 145) e ci permettiamo di dissentire totalmente dalla definizione di Playstation come console <<qualitativamente superiore... e più potente del Saturn>>. Sono due console più diverse di quello che si può pensare: PSX è, in occidente, una sorta di PC a buon mercato (per le moltissime conversioni di giochi dei PC), invece il Saturn è una macchina arcade, e per appassionati di manga. La superiorità tecnica di Playstation è assai dubbia (per non dire inesistente) per chi ha visto e giocato ad Azel Panzer Dragon RPG, Quake (che non esce per PSX perché non riesce a riprodurre i nemici 3D!), Sonic R, Grandia, Dead or Alive (con una risoluzione impossibile su PSX), Duke Nukem 3D (che su PSX invece va a scatti e non ha nessuno degli effetti di luce del Saturn), XMen vs. Street Fighter (che invece su PSX è lento e scattoso), Virtua Cop (con risoluzione e frame nettamente superiori a Time Crisis), Virtua Fighter 2, Virtual on, Guardian Heroes, All Japan Wrestling Virtua (il miglior Wrestling), Vampire Hunter (nettamente migliore di Darkstalker su PSX), Winter Heat e Athlete Kings (gli sportivi migliori), Die Hard Arcade (altro che Fighting Force, privo di mosse e scontato) (Vabbè, se Die Hard Arcade è un bel gioco... NdP), Sega Rally (giocabilità al top, a differenza di VR Rally), King of Fighters 96 (molto più fluido), Cyberboots, Lunar I (RPG in alta risoluzione!), Rayearth (uscito in Jap nel 95!), Sakura Taisen I, Princess Crown, Panzer Dragon 2, Thunderforce V, Soukyuguerentai, Layer Section II, The Game Paradise (i migliori sparatutto), Sega Touring Car (che ha alcuni limiti grafici, ma è tre volte più veloce di qualunque altro gioco di auto su console) (e lascia anche abbastanza a desiderare come gioco in sé, ma fa niente... Comunque sia, mi sembrano i paragoni più scemi che io abbia mai letto in tanti anni: dovreste sapere che esistono caratteristiche hardware imprescindibili e capacità programmatoria molto variabile. Un programmatore abile saprà sicuramente tirare fuori il meglio dal Saturn, svolgendo un lavoro decisamente migliore di un programmatore alle prime armi su Playstation. Ma questa non mi sembra una novità. Fare paragoni sui giochi quando si parla di requisiti hardware, è come dire che una Fiat 500 ancora su strada sia tecnicamente migliore di una Ferrari F40 impastata contro un albero NdP).
Quanto al decesso del Saturn, la notizia è francamente esagerata (come disse un noto attore leggendo la notizia del proprio decesso sul giornale), soprattutto leggendo le classifiche settimanali dei 10 giochi più venduti in Giappone (www.999.com/Oricon, e il 9 marzo 1998 è primo nelle vendite PRO-YAKYUU TEAM MO TSUKUROU per Sega Saturn!, davanti a Xenogears e, Bio Hazard 2 e granturismo per PSX), dalle quali risulta che morto è solo il Nintendo 64, mentre il Saturn è l'unica console che piazza i propri titoli in vetta alla classifica, alternandosi regolarmente con la console Sony (a novembre e dicembre tutti primi posti per i giochi Saturn, a gennaio e febbraio PSX, e così via). E in Giappone si vendono più giochi per console che in tutto il resto del mondo messo assieme! Di più, leggendo proprio ConsoleMania di marzo a pag. 13 ci deliziate con uno straordinario elenco di giochi in uscita per Saturn (Lunar 2, King of Fighter 97, Vampire Saviour, House of the Dead, Sakura Taisen 2, Lupen III, Bio Hazard 4Mb, Catelvania X, Slayers 2, Riven, Dragon Force 2, Shining Force III part 2, Baroque, Dangeons & Dragons collection, Evangelion, e avete dimenticato l'incredibile Gun Griffon II), e se leggiamo il sito Sega www.sega.co.jp o il sito www.sega-saturn.com appare a tutti chiaro che il Saturn è ben lungi dall'essere defunto e che per gli appassionati vi saranno ancora ore interminabili di divertimento. Senza mai essere abbandonati dalla Sega, mentre chi in passato (come chi vi scrive) ha acquistato videoregistratori Betamax o computer Msx ha avuto brutte sorprese dalla Sony Corporation (non per difendere a tutti i costi la Sony – a cui non perdonerò mai la pessima qualità della mia vecchia autoradio, il super-walkman da 280.000 lire che si è sfasciato in un paio di mesi, il lettore CD dello stereo che si è sempre inceppato oltre il 65° minuto di riproduzione, il lettore CD portatile a cui si è prontamente rotto il tasto 'play', e il motorino della doppia piastra che ho dovuto sostituire in quanto diventato terribilmente rumoroso dopo pochi anni di attività – ma l'Msx non era un'invenzione Sony, e, se non erro, non lo era neppure il sistema Betamax: Msx era uno 'standard' per i computer a 8 e 16 bit a cui si sono attenute numerose ditte nipponiche ed anche europee – ricordo benissimo gli Msx della Philips – mentre per il Betamax non ricordo assolutamente più: Sony, al massimo, ha introdotto il sistema Video8 per telecamere, ottenendo tra l'altro un più che discreto successo commerciale NdP). Quanto agli epitaffi, a medio termine tutte le console 32 bit sono destinate a venir superate dal progresso tecnico portato dalle nuove console a 128 bit in arrivo (bum! NdP), così come è stato per i 16 bit, ma perlomeno date tempo al tempo. E poi pensate veramente che la Capcom si scomodi a editare a breve termine 6 nuovi titoli per una console non più in produzione? Suvvia, cerchiamo di approfondire meglio l'informazione: il Saturn è tutt'ora in produzione, chiedete alla Sega Giapponese (via Internet), vi confermeranno quanto scrivo. A volte (i saturnianiani)... ritornano (House of the Dead e Bio Hazard 2 v. 4 Mb per Saturn!). Con tanti saluti

Rolando Dubini (via G. Balla, 4 - Milano)
Simone De Taranto (via Buonarroti 4, Ferno)

Con tutto il rispetto, siamo necessariamente costretti a confermare quanto annunciato due mesi fa. La Sega of America, tanto per cominciare, non solo ha interrotto la produzione della console, ma ha deciso di cessarne definitivamente il supporto software: niente più giochi dall'America, quindi. E non è una cosa che avverrà chissà quando ma, mentre starete leggendo questa risposta, sarà già successa da un paio di mesi. La notizia, infatti, è del 14 marzo, come del resto ben sanno i lettori di Zzap! e della relativa news-agency. Ora, il comportamento della divisione americana della SEGA è particolarmente importante, in quanto su di esso, il più delle volte, si riflette anche il comportamento del mercato europeo (i cui legami col Giappone, anche per un fattore di distanza, sono molto più fragili), e non ultima la situazione del Saturn, anche in Europa, è tutt'altro che allegra. Poi è logico che sui siti dedicati al "pianeta SEGA" tutto verta a favore della "console con gli anelli"! Ti ricordo che anche sul vecchio Zzap! cartaceo, durante l'evidente declino del Commodore 64, per rassicurare i lettori dicevamo che sì, in fondo di software (=vi-

MR. ALED & MULTIMEDIA STORE



IL GRANDE GIOCO CONTINUA ...

AVELLINO	Via Guarini, 23
BENEVENTO	Via Torretta, 18
CARRARA (MS)	Via Cavour, 17bis
CAMPOBASSO	Prossima apertura
CASERTA	Prossima apertura
CHIAVARI (GE)	Prossima apertura
LA SPEZIA	C.so Nazionale, 274
POTENZA	Via Pretoria, 254
SALERNO	C.so V.Emanuele, 238
SARZANA (SP)	Via XX Settembre, 53

Servizio Rivenditori
Telefono 0825.37110
Fax 0825.782131
Cercasi rappresentanti per zone libere

Prossimamente nella tua città...
Internet: www.multimedia-srl.com

PC ed ACCESSORI | SATURN | NINTENDO 64 | PLAYSTATION

A b a c u s
VIDEOGIOCHI

Corso Lodi, 103
20139 **MILANO**
Tel. e Fax (02) 533229
MM3 Brenta - bus 77

ORARI:
Lunedì - Venerdì:
14.30/19.30

Sabato:
10.00/12.30 - 14.30/19.30

L'UNICO NEGOZIO VERAMENTE SPECIALIZZATO E FORNITO IN ZONA CORVETTO

I GIOCHI E GLI ACCESSORI MIGLIORI, TUTTE LE NOVITÀ!!!

OGNI SETTIMANA UNA MEGA OFFERTA PER LA TUA CONSOLE

*Più di **400 titoli** disponibili a noleggio*

ED INOLTRE COMPRAVENDITA USATO

Prima di comprare, confrontate la nostra competenza!!

Sony Sega Nintendo

Accettiamo Bancomat - Cartasi

NEW
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
TELEFONACI!!

SCONTO DEL 5%
su un acquisto minimo di L. 50.000
valido fino al 31/10/98
non cumulabile

ta) ce n'era ancora! E sappiamo tutti com'è andata a finire... Non ultimo, il mercato giapponese è sempre stato piuttosto bizzarro agli occhi dell'occidentale medio, e, per finire, vorrei anche far presente che il gioco più venduto in Giappone il Natale scorso non è né per Saturn, né per Playstation, né tantomeno per Nintendo 64, essendo un titolo per Game Boy. Detto questo, detto tutto.

LA PAROLA ALLA DIFESA

Gentile redazione di "ConsoleMania", scrivo per esprimervi tutta la mia solidarietà e comprensione, viste le lettere che, ogni mese o quasi, siete costretti a leggere. A cosa mi riferisco? Ma naturalmente alla lettera del "genio" (in quanto a spocchia e presunzione) Massimo "Massi" Mascherpa, apparsa nel n°72. Prima di entrare nel vivo e rivolgermi direttamente al suddetto "Massi" e a tutti quelli che, come lui, vedono "complotti" ovunque (come tanti piccoli Sensi alle prese con gli "arbitri" di turno..... ciao, Duspa!), vorrei far notare che la mia insana passione per i videogiochi dura da circa quattordici anni (ho avuto un C64, vari P.C. ed ora ho acquistato una console, stanco di problemi di configurazione, aggiornamenti quasi giornalieri dell' hardware e altre menate varie..), durante i quali ho acquisito una certa competenza in materia. Inoltre seguo TGM sin dal numero 1 (cioè dalle guerre puniche) ed ho sempre apprezzato il lavoro svolto dai redattori di tutte le vostre testate: preciso, affidabile, simpatico e mai troppo "sopra le righe", nonostante la presenza a scadenze fisse dei soliti banfoni come il preclaro Mascherpa. Ebbene, ora mi sono stancato di osservare da fuori come ci sia sempre qualcuno che si diverta a criticare gratuitamente ed ho deciso di intervenire, anche perché certe persone potrebbero fraintendere la pacatezza e il rispetto delle vostre risposte alle loro allucinanti missive come un segno di "debolezza", mentre in realtà siete "solo" molto professionali.
Allora, caro "Massi", innanzitutto cerca di portare rispetto a persone che lavorano con passione e impegno per produrre qualcosa di cui fruisci anche tu; accusare i redattori di malafede e faziosità senza averne le prove è vigliacco e gratuito, inoltre le bordate tipo "venduti" o "pagati dalla Sony" le potevi risparmiare, e cercare di trovare qualcosa di più incisivo e meno puerile per esporre le tue idee. Fatta questa premessa, vorrei pian piano (non troppo..) smontare le tue argomentazioni:
1) Ti sembra realistico che un'azienda come la Sony paghi una rivista di settore per farsi pubblicità con recensioni di parte, quando può permettersi di tappezzare gli stadi d'Europa con i suoi cartelloni, riempire di spot i canali televisivi (beh, un po' di tempo fa..), senza contare che, solo in Italia, (che tutto sommato è una nazione trascurabile in campo videoludico, rispetto a Giappone e Stati Uniti) la PlayStation gode di molte riviste dedicate, una delle quali è addirittura "ufficiale" ed allega ad ogni numero un CD di demo? Se questa idea ti sembra realistica, beh, io sono al V° anno di psicologia: quando mi sarò laureato, fai un salto in studio...
2) Si dice sempre che una console dovrebbe essere scelta in base alla disponibilità di titoli, piuttosto che alla "potenza" in sé; anche tu sembri confermarlo nella tua lettera, sostenendo di aver acquistato il Saturn per i giochi 2D, salvo poi inferocirti quando nelle pagine di CM si afferma che la PlayStation è tecnicamente superiore (cosa peraltro vera, così come è vero che il N64 è superiore alla console della Sony, nessuno dovrebbe prendersela per questo).
3) Se adesso sei stizzito perché la tua console sta lentamente scomparendo, dovresti prendertela ESCLUSIVAMENTE con la Sega, che negli ultimi tempi ha cercato di "affossarla" con le proprie mani, ad esempio non supportandola adeguatamente con dei titoli degni (guarda la cura che ripongono Sony e Nintendo nello sviluppo dei loro giochi, ad es. Gran Turismo & Mario Karts vs. Sega Touring Championship...), oppure annunciando con anticipo la nuova console e decretando la fine del Saturn (che avrebbe ancora molto da dire), e infine curandosi poco dell'utente: chi ha una Playstation sa fin d'ora che la Psx2 sarà completamente compatibile con i giochi della Psx1 (N. B: la Psx2 uscirà in Europa nell' estate del 2000...), mentre tu sei sicuro che non dovrai buttare (o rivendere, ma a chi....?) tutti i tuoi giochi preferiti se decidessi di passare all' Uranum?? (Dural, Katana, etc..... anche questo continuo cambiare nome alla nuova console potrebbe essere spia di un certo malessere nella Sega...)
So che vorresti sapere quale console ho acquistato, ma preferisco non dirtelo: giudica la lettera per quello che vi ho scritto e non per l'hardware che posseggo; sappi che può essere una qualsiasi macchina compresa tra il VCS e il Nintendo 64 (questo vuol dire che io potrei essere anche un possessore di Saturn inca.. ato con la Sega... – niente battute porno, please).
Morale: Finiamola di criticare la Reda per invidie e incavolature che sono solo nostre e cerchiamo di divertirci con quello che abbiamo (di un po', "Massi": ti diverti di meno con il Saturn se sai che da qualche parte nel mondo c'è una console più potente della tua?? Mi sembri un po' il Pastore...). Vorrei concludere sottolineando che la mia missiva è da intendersi diretta a TUTTI gli integralisti della console, non solo a "Massi", che ha fatto un po' da capro espiatorio (anche se se l'è cercata...).
Spero che chi vuole intendere intenda, altrimenti propongo una soluzione semiseria ai Bovas: affiancare al BHC una sorta di "ring" in cui destinare le lettere dei vari Pupi Insulsi Recriminantibus Ludomachinae Alii (bambocci stupidi che recriminano sulle console altrui, in latino maccheronico) e farli combattere tra loro, con sommo godimento di noi lettori "regolari", fino ad estinzione della specie.
Un saluuuuuuuuto a tutti, by "the man with no stupid nicknames behind which hide the real you that you don't want the world to see inside"

Luca Milani

Caro Luca, credo di non dover aggiungere nemmeno una riga a quanto hai scritto. Se passi da queste parti, il cappuccio con il cornetto non te lo leva nessuno...

ANCORA SUL GENERE DELLA (eh eh) PLAYSTATION

Salve Bovas, dopo avere scroccato il numero di marzo di ConsoleMania al mio amico (non posso spendere più delle 14.900 L. al mese per TGM) e, leggendo la posta, sono rimasto incuriosito dalla missiva di Claudio Cerutti... il sesso del/la Playstation... mah?! Il problema penso se lo siano posti tutti i possessori di console (effettivamente come si può vivere senza sapere se la tua amata console sia maschio o femmina...), e così ho deciso di documentarmi sull'argomento. Ecco i risultati della mia ricerca (tratti da un testo di grammatica italiana): con tutti i nomi stranieri che finiscono per consonante l'articolo determinativo usato è quello maschile. D'altronde anche pensandoci attentamente non sono riuscito a trovare un solo nome straniero che finisse per consonante che non richiedesse l'uso dell'articolo maschile. Qualche esempio? IL bar, IL killer, IL leader, LO sponsor, LO stop, IL wind-surf etc. etc. Giungo alla conclusione che la console della Sony sia *IL* Playstation e che Dave abbia ragione. Saluti!
:-)

Ivano Sproviero

Mi piace molto 'IL' fiction in TV: 'LO' guardo spesso e volentieri... Come vedi, caro Ivano, non è stato necessario sbattersi gran che per trovare un'eccezione alla tua 'regola', e sono del parere che spulciando bene sul dizionario (uno particolarmente recente, ovvio...) se ne potrebbero trovare ancora. Esistono anche dei nomi invariabili che necessitano di un articolo per comprenderne indubitatamente il genere, un esempio è 'partner', che può essere sia IL partner quanto LA partner (e direi che tra i due ci sia una bella differenza!). Sono infatti del parere che sul genere dei nomi stranieri si dovrebbero applicare le stesse regole concettuali che si usano per determinare quello dei sostantivi italiani (non è possibile purtroppo), e in base ad esse, ad esempio, si dovrebbe dire "la CD-ROM" (perché è LA rom, ed anche LA "memoria a sola lettura" + "su compact disc"), mentre invece è d'uso comune il maschile "il CD-ROM", forse perché si è trovato più comodo ereditare l'articolo dal CD, piuttosto che dalla ROM (il CD, inteso come disco d'argento, è più immediato: possiamo osservarlo e manipolarlo come vogliamo. La ROM, in quanto semplice concetto astratto, no). Sulla parola "Playstation", invece, si va un po' per gusti personali: io il mese scorso ho elencato tutti i (peraltro buoni) motivi per cui dovrebbe essere LA Playstation, devo dire che a parte la tua presunta 'regola', da parte dei sostenitori del "maschile a tutti i costi" non mi è arrivato proprio niente, peccato.

UN NEGOZIANTE CI SCRIVE (E SI LAMENTA)

[Una piccola nota, prima dello scritto che segue: abbiamo discusso molto in redazione sulla pubblicazione della lettera e, in caso, su quella integrale o su quella censurata, principalmente per due motivi: in prima istanza vengono fatte affermazioni che non ci è possibile controllare sulle case di distribuzione– minimi d'ordine e via dicendo -, in seconda istanza perché la missiva non era firmata. Abbiamo optato per la pubblicazione perché in fondo la lettera tocca un argomento importante per il futuro dei videogiochi. Siamo in ogni caso disponibili a pubblicare le eventuali repliche degli interessati. NdAlex].
Sono un videogiocatore di quelli incalliti, da un po' di tempo a questa parte insieme ad un amico ho aperto un negozio di videogiochi, cioè sono passato dall'altra parte del bancone. Perché vi scrivo? Per lamentarmi della situazione di tutto il nostro settore. Non so, sembra che la Sony nei suoi comunicati stampa si dimentichi di quella parolina molto disdicevole... insomma, la pirateria. Parla di crescite, sviluppi, investimenti, marketing ma quella parolina non la trovo, è come dimenticata... Vorrei, senza essere presuntuoso, ricordare alla casa madre di tutti noi (a cui sono legato da regolare contratto) la situazione.... Be, partendo dalla rete di tutte le reti basta scrivere in un motore di ricerca la parola PlayStation e giù tutto un mare di "modifiche a basso costo" che "non rovinano assolutamente la PSX" e "sono tutte fandonie quello che dicono i negozianti che sono ignoranti la PSX non si rovina!" o cose del genere. La modifica serve a leggere i giochi giapponesi o americani e badate bene "copie di sicurezza" (bel sinonimo di copia!). Cioè tutti modi di abbindolare la gente e coinvolgerla in un'attività illegale a livello penale, perché è frode per chi vende e ricettazione per chi compra. E poi effettivamente la PSX si sfascia, e mi vengano a dire di no i pirati, dato che in negozio mi arrivano molti ragazzi con la lente ottica inservibile e non riparabile! (scusa, eh, ma non esiste un banale pezzo di ricambio? Dovesse rompersi il gruppo ottico del lettore CD dello stereo – 600 e passa carte di cd-player – che faccio, lo butto via? NdP)
Parliamo ora di Roma in particolare: basta comprare un qualsiasi giornale di annunci per trovare una pagina intera di pirati, che offrono novità PSX a lit 20.000, modifica a domicilio a lit 40.000 ecc. o anche di negozi che masterizzano i giochi diciamo in sede (prendi 3 paghi 2). Come finirà la PSX, farà la fine dell'Amiga? Dove è la finanza in questi casi? Dove è la SIAE? Soprattutto dove è la Sony che impone contratti di acquisto, ma non difende i suoi rivenditori (e i guadagni non sono certo da favola)? Non c'è una pagina su alcun giornale che sensibilizzi i ragazzi ai rischi (anche penali) a cui vanno incontro rifornendosi dai pirati (primo fra tutti la scomparsa prematura della console, del negozietto sotto casa ecc); spero che il messaggio arrivi, perché sicuramente ci sono molti negozianti come me che puntano sull'originale, sull'essere onesti e si sentono frustrati da come si stanno sviluppando le cose sia in casa Sony, che Halifax, che CTO ecc. che si danno un gran da fare per fissare minimi d'ordine ma non nel combattere la pirateria dilagante: chi mi ascolterà?

Un commerciante deluso

Caro il nostro commerciante, il tuo "grido di dolore" è senz'altro lodevole, e credo che darà molto da pensare a certi nostri lettori "dalla masterizzazione facile", però manca un piccolo particolare che lo rende molto simile a una manina ritratta immediatamente dopo aver lanciato il sasso: una firma. E dillo chi sei! Puntando solo sull'originale hai già fatto una scelta che andrebbe premiata, hai forse paura che arrivino i pirati a romperti la vetrina? O che le case distributrici (che vivono anch'esse sull'originale, più di certi tuoi colleghi...) revochino qualche contratto solo per le tue giuste lamentele? Contro la pirateria, comunque, qualcosa si sta facendo: le leggi, a differenza di dieci anni fa, esistono eccome, basta applicarle. E' che finché si vive nel regno dove i "furbi" hanno sempre ragione, e dove chi denuncia facendo nome e cognome ai carabinieri viene sempre visto come uno spione, piuttosto che come un onesto cittadino, allora, le cose non cambieranno mai. E' che il pirata fa comodo, chi vuoi che lo denunci? Una politica seria di lotta alla pirateria deve venire 'dal basso', e non dalle case distributrici: devono essere gli utenti stessi a 'rifiutare' il software pirata, ma fino a che la cultura dell'originale rimarrà in mano ai pochi derelitti disposti a spendere qualche soldo in più per un servizio migliore, allora, campa cavallo che l'erba cresce. Il massimo che si può chiedere a distributori e produttori, è di fare uno sforzo volto all'abbassamento dei prezzi dell'originale, e le cifre stanno lì a dimostrarlo: Street Fighter II per PC ha venduto molto, ma molto di più quando l'hanno riproposto budget in edicola, di quando era uscito a prezzo pieno nei negozi, possibile che in giro si vedano ancora prezzi al di sopra delle 150 carte per un semplice videogioco?

SALUTANDO...

Bene, cari i nostri lettori: anche questo mese è finita, ci rileggiamo puntuali il mese prossimo...

Noi Bovas

PER IL TUO GRANDE GIOCO DI GUIDA,
IL VOLANTE PIÙ VENDUTO IN EUROPA,
OGGI AD UN PREZZO ECCEZZIONALE!

LIRE
119.000
IVA COMPRESA

GAMESTER

La linea completa di accessori per PlayStation

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

DELPI

-CONSOLEMANIA-
IV di copertina Aprile '98

FISH AWARD 1998

Tutti l'hanno preso per un Pentium ma in realtà era un tonno!

D'accordo che era Aprile e i pesci ci stavano, ma dalla nostra rete ne è scappato uno grosso. Però credeteci: quando parlavamo di mantenere il vostro PC in allenamento, noi per PC intendevamo...

Pinguino Congelato.
Prete Contrariato.
Pollame Chiacchierone.
Piedone Calloso.
Predominant Character.
Povero Cupido.
Pomodoro Caramellato.
Pranzo Caratteristico.
Prototipo Consolidato.
Principe Cornuto.
Pesce Contento.
Petulante Cane.
Periodo Candido.
Perverted Customer.
Posteriore Cubico.
Patetico Cetaceo.
Pentolone Colmo.
Pitone Confuso.
Piccolo Cervello.
Prosciutto Crudo.
Panettiere Contemporaneo.
Paroliere e Compositore.
Petardo Costipato.
Prestigiatore Ciarlatano.
Playstation Controller.
Pirata Cacciaballe.
Poema Cupo.
Polso Cicciotto.
Pittore Ceco.
Poisonned Cat.
Pestifero Coccodrillo.

I padrini del tonno:
Nicola, Giovanna, Sara, Lorenzo, Sabina, Stefanino.

Ma l'importante è che voi sappiate quanto sia esaltante giocare con i prodotti Actua Sports Gremlin per Playstation.

actua SOCCER 2 actua GOLF 2 actua ICE HOCKEY

LEADER
Qualità Interattiva

74
ANNO 8
NUMERO 74
MAGGIO 1998
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

console MANIA

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

TEKKEN 3 su PlayStation
Sempre più definitivo il picchiaduro della Namco

LUCKY LUKE per PlayStation
l'Infogrames porta su console il pistolero più famoso dei fumetti

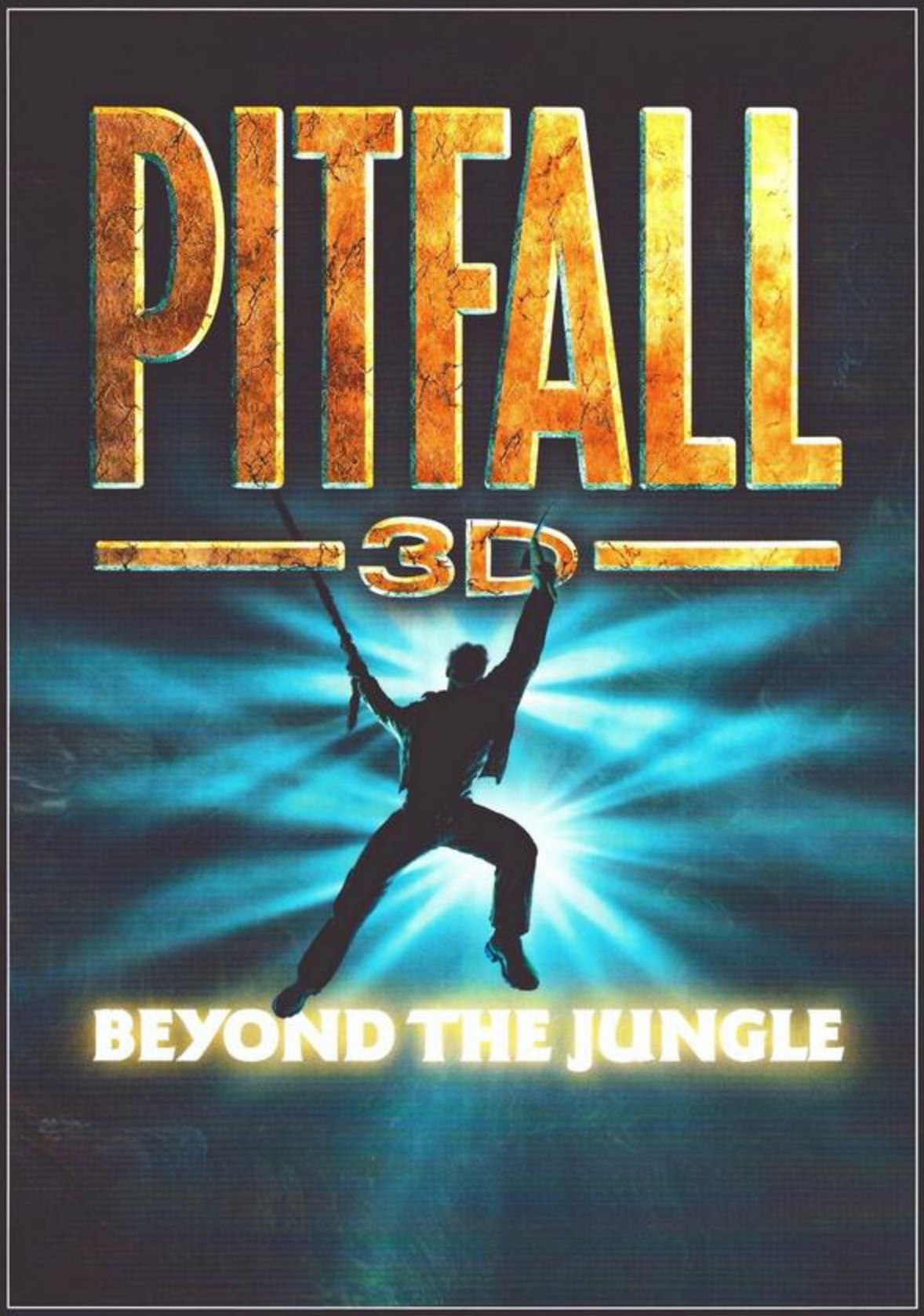
RESIDENT EVIL 2
in italiano su PlayStation
Finalmente capiamo cosa dicono gli zombie della Capcom

MYSTICAL NINJA
Goemon arriva finalmente anche su Nintendo 64

HOUSE OF THE DEAD
Dalla sala giochi al Saturn

I TITOLI DI QUESTO MESE

Armoured Core • Aero Gauge • Beach Volley Heroes
Cardinal Syn • Dark Omen • Diablo • Wayne Gretzky 98 • Lucky Luke
Forsaken • Total NBA 98 • Super Pang Collection • NBA Fastbreak
Need for Speed 3 • Quake 64 • Snow Racer • Spawn



ACTIVISION.

PlayStation

In questo Pitfall 3D, il protagonista del gioco è il figlio del famoso archeologo, tale Harry Pitfall Jr.
Il ragazzo, seguendo le orme del padre, ha intrapreso la via della conoscenza, e nel puro stile della famiglia Pitfall, quest'ultima cioè gettarsi sempre in pericolose missioni a rotta di collo!

- **Una nuova veste grafica completamente in 3D, che utilizza un engine innovativo.**
- **Moltissime mosse, uso di armi e oggetti.**
- **Poteri magici e power up aumentano le abilità di Harry Pitfall.**
- **Incredibile giocabilità.**
- **Aiuta Harry a sconfiggere i malvagi Moku e salva la terra dalla minaccia di invasione!**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Activision and PITFALL! are registered trademarks and Pitfall 3-D: Beyond the Jungle are trademarks of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Nintendo Apple Commodore 3DO SONY Microsoft NEO·GEO SEGA ATARI IBM

QUEEN SHOP
computer
software & games
www.queencomputer.it

...un varco per altre dimensioni.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori,
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

Oltrepassa il varco,
vieni a trovarci e conoscerai nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

E. BAISSO GRAFICA

consolemania 74

EDITORE:

Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:

Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPO REDATTORE:

Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:

Marco Auletta
rulla@digibank.it

REDATTORI:

Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado,Davide Pessach, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Prelini,Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:

Roberta Zampieri

GRAFICA:

Celasco Claudio

REDAZIONE:

Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12 - Fax (02) 87.85.67

FOTOLITO:

Litomilano

STAMPATORE:

Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:

Spaziotre
Piazzale Archinto, 920159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77

DISTRIBUZIONE:

ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI:

solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 8

MADE IN JAPAN 22

RECENSIONI 29

PREVIEW 114

TGM CORNER 123

ROGUE & ROLE 125

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 127

FACCE... RIDE 129

CONSOLIAMOCI 130

CONTROL YOUR CONSOLE 132

CYC FIGHTERS DESTINY 136

BOVAS' HARD CAFE' 142

INDICE RECENSIONI

NINTENDO 64

37 AERO GAUGE
77 MYSTICAL NINJA
89 QUAKE 64

PLAYSTATION

33 ARMOURED CORE
41 BEACH VOLLEY HEROES
47 CARDINAL SYN
114 DEAD BALL ZONE - PREVIEW
51 DIABLO
55 FORSAKEN
67 LUCKY LUKE
29 MASTERS OF TERAS KASI
82 NBA FASTBREAK
85 NEED FOR SPEED 3
112 RESIDENT EVIL 2
93 SNOW RACER
97 SPAWN
80 SUPER PANG COLLECTION
102 TEKKEN 3
73 TOTAL NBA 98
109 WARHAMMER: DARK OMEN
60 WAYNE GRETZKY 98
118 WORLD LEAGUE SOCCER - PREVIEW
120 XENOCRACY - PREVIEW

SATURN

63 HOUSE OF THE DEAD

LA MAGIA DEI VIDEOGIOCHI

Un buongiorno a voi e un buongiorno a me, come dice il caro buon vecchio Epifanio, personaggio fantastico inventato da Antonio Albanese, che vive nel proprio mondo singolare e distaccato dalla realtà, ove le minime cose assumono importanza e gli oggetti e i beni tanto valorizzati nella società moderna perdono di significato. Un mondo in cui cerca di guardare al di là dell'esteriorità o, meglio ancora, dietro. Un mondo magico.

Sicuramente di minore portata è la magia evocata nel nostro mondo, quello dei videogiochi, ma in qualche modo analoga a quella di Epifanio: ore impiegate a cercare di salvare un insieme di pixel colorati e a risolvere enigmi, per andare più in là, per cercare di vedere di più. Ore trascorse persi in mondi lontani, dove siamo qualcuno, dove facciamo la storia, dove vediamo oltre tutto quello che ci circonda. Ore passate in fuga, ignorando bellamente la vita quotidiana, le mille pressioni della scuola e del lavoro, i problemi che ci assillano e ci distraggono, allontanandoci da quelli che sono i significati semplici e basilari della vita...

Ok, ok: il discorso continuava, a dire il vero. Gli innumerevoli angoli da cui è possibile vedere la cosa, alcuni dei quali decisamente non favorevoli ai videogiochi e ai videogiocatori, rendevano il tutto estremamente complesso, e questa non è di certo la sede adatta a questo tipo di disquisizioni.

Credo che vi lascerò al lavoro dei miei pargoli, quindi...

Buona lettura

Alex Rossetto

QUESTO E' QUELLO CHE VEDETE IN EDICOLA

MA LA COPERTINA E'SOLO LA PRIMA DI 100 PAGINE

E' fuori il numero di Maggio, con la soluzione del grande Oddworld, Tomb Raider II, Zork Nemesis e Zork Grand Inquisitor, le news, i cheats e mille altre cose

E' fuori il numero di Maggio, con la soluzione del grande Oddworld, Tomb Raider II, Zork Nemesis e Zork Grand Inquisitor, le news, i cheats e mille altre cose

Grafica: D'Anna e Michelotti

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.6841

SEGA L.299.000
SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA L.319.000
SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA **Tel. 02-42 300 10**

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B. (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano (NUOVA APERTURA)
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.R.G. s.r.l. - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adastudio - Milano

REPORTAGE DAL FUTURSHOW

Come ormai anche i muri sordi sanno, dal 3 al 7 Aprile si tenuto a Bologna il FuturShow; giunto se non erro alla sua terza edizione, il FuturShow rappresenta la più grande manifestazione italiana riguardante l'intrattenimento video ludico, le nuove tecnologie e, più genericamente, un libro aperto su tutto ciò che fa futuro legato alla tecnologia informatica. Quest'anno le cose sono andate ancor meglio dell'anno scorso (sembra impossibile ma è così), al punto che la fiera è stata visitata da ben 349.000 persone, tutte molto belle e simpatiche. Giusto per citarvi un altro dato significativo, nella sala stampa si sono accreditati 1977 giornalisti, tra cui anch'io... incredibile (che abbiano accreditato anche me).

Noi c'eravamo al gran completo, e quindi, come dice lo slogan (Chi non c'è non ci sarà), ci saremo anche l'anno prossimo. Il motivo della nostra imponente presenza alla fiera, con uno stand di oltre seicento mq e decine di postazioni multimediali, non era meramente promozionale: siamo infatti stati i fautori del più grande torneo di video game mai realizzato - abbiamo potuto organizzare svariati tornei su diversi giochi (con le trasferte alla Nintendo e a Software&Co. rispettivamente per presiedere il torneo di Multi Racing Championship e di Quake 2) e mettere in palio premi decisamente ragguardevoli come motorini, console, giochi e abbonamenti a TGM o ConsoleMania.

Un grazie particolare ai tre miti dell'Argentario (chiaramente i nomi non me li ricordo), che hanno confezionato una torta a forma di PlayStation. Nella foto, oltre a loro compaiono da destra Raffo, TMB e Duspa.

Ecco TMB (il terzo da sinistra) e Raffo assieme ai bellissimi finalisti del torneo di Tekken 3.

Purtroppo tutto è andato liscio, quindi non ho grandi aneddoti da raccontare sulla nostra migrazione in quel di Bologna, a parte che io e Duspa abbiamo tirato la maglietta di ConsoleMania dritta in faccia a Roberto Ferrari di Radio Deejay, che non l'ha prese molto bene. Inoltre TMB una sera ha bevuto come un caimano e, come al solito, è stato malissimo è ha sboccato anche il pensiero. Paolone e Dave sono molto simpatici ma sporcano troppo in giro e Marzia ha dormito assieme a TMB (nella stessa stanza... poi quello che sia successo è un mistero per i più). Mi sa che se l'anno prossimo sarò ancora militare ci ritorno.

Prima di citare i meritevoli che si sono aggiudicati rispettivamente il primo e secondo posto nei vari campionati, ci terrei a ringraziare personalmente tutte le migliaia di partecipanti che non hanno vinto un tubo ma che, con grande pazienza e civiltà, hanno atteso il loro turno e che con altrettanta dignità hanno accettato la sconfitta con il sorriso sulle labbra; tutte le decine di lettori che ci hanno trattato come delle star, chiedendoci autografi e addirittura dediche; le standiste della Nintendo (stand nel quale mi sono recato in trasferta per organizzare il torneo nazionale di MRC per Nintendo 64) per avermi dato una mano durante il torneo e per essere state tanto gentili e disponibili, e quindi anche il sig. Giannelli della Nintendo stessa per averle selezionate.

Oltre a questo, numerosi sono stati i ragazzi che mi hanno chiesto gentilmente di vedere pubblicato il loro nome su queste pagine, quindi mi sembra giusto non deluderli: Luciano Angelici, Stefano Venier, Tommaso Bordon, Stefano Del Priore, Cristian Godena e Luca Barberis, bella voi sono il...

Raffo

I VINCITORI

I numerosi tornei svoltisi permettevano l'iscrizione istantanea in orari prestabiliti, direttamente presso il nostro stand; chiunque insomma poteva iscriversi gratuitamente e liberamente, anche se non era precedentemente a conoscenza della manifestazione. Questo ha permesso una partecipazione incredibilmente massiccia di partecipanti che, alla fin della fiera (perdonatemi il gioco di parole osceno) ammontava a migliaia unità. Capirete quindi che i finalisti di ogni rispettivo gioco possono tranquillamente essere considerati il top italiano in assoluto. Ad ogni modo, i giochi a cui si poteva partecipare erano sia per console che per personal computer da guerra (Pentium 233 con scheda 3D acceleratrice); anche in questo caso si è cercato di accontentare il maggior numero di persone, utilizzando i prodotti più rappresentativi di quest'ultimo periodo. In conclusione sono stati assegnati ben cinque scooter Honda 50 e ben nove PlayStation Sony, oltre ai già citati abbonamenti e giochi vari.

I finalisti del torneo di FIFA 98, il secondo personaggio sulla destra (quella testa che spunta col sorriso forzato) è Stefano Silvestri, caporedattore di TGM e giudice del torneo.

Il nostro stand era fantastico, ecco una sua fantastica panoramica.

Una fantastica panoramica sul nostro ancora più fantastico stand.

TEKKEN 3 SU PLAYSTATION SONY
(Giudice del torneo Mirko "TMB" Marangon, supervisione di Raffaele "Raffo" Sogni).
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50): AOUSDJI Sandro Farid.
2° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): ZACCHIROLI Stefano.

FIFA 98 SU PC
(Giudice del torneo Stefano "SS" Silvestri con supervisione di Mauro "Il Barone" Bossetti e Massimo "XAM" Svanoni).
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50): ZANOTTI Stefano.
2° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): CAMPENNI Roberto.
Inoltre si sono tenuti dei mini tornei della durata di un solo giorno nei quali veniva assegnato al vincitore un PlayStation Sony.
1° CLASSIFICATO DI SABATO (vince SONY PLAYSTATION): COCCI Giacomo.
1° CLASSIFICATO DI MARTEDI' (vince SONY PLAYSTATION): BARONI Andrea.

NBA 98 SU PC
(Giudice del torneo Paolo "Paolone" Besser).
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50): RUGA Antonio.
2° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): RIZZO Giovanni.

FORMULA 1 97 SU PC
(Giudice del torneo Raffaele "Raffo" Sogni)
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50): PELLACCINI Marco.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP SU

NINTENDO 64
(Giudice del torneo Raffaele "Raffo" Sogni)
1° CLASSIFICATO (vince uno SCOOTER HONDA 50 e un NINTENDO 64): CIAMPI Francesco.
Inoltre i tre finalisti di ognuna delle due giornate del campionato hanno vinto un NINTENDO 64.

MOTORACER SU PC
(Giudice del torneo Massimo "Nikazzi" Nichini)
1° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): VEROLI Enzo.

TOURING CAR SU PC
(Giudice del torneo Davide "Dave" Corrado)
1° CLASSIFICATO (vince un abbonamento a TGM): DISANTO Lorenzo.

QUAKE 2 SU PC
(Giudice del torneo Fabio "FBS" Simonetti)
1° CLASSIFICATO SABATO: CROCI Davide.
1° CLASSIFICATO DOMENICA: MONDO Piero.

CART PRECISION RACING SU

PLAYSTATION SONY
(Giudice del torneo Massimo "XAM" Svanoni).
1° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): CAVALIERE Andrea.

PETE SAMPRAS TENNIS SU PC
(Giudice del torneo Andrea "MAO" Della Calce).
1° CLASSIFICATO (vince un SONY PLAYSTATION): MASIERO Davide.

WINTER HEAT SU SEGA SATURN
(Giudice del torneo Stefano "Duspa" Lisi).
1° CLASSIFICATO (vince SONY PLAYSTATION): OCELLO Alessandro.

La gente accorsa è stata veramente tantissima, guardare per credere (quello là in piedi sono io! ndRaffo)

TUTTO QUELLO CHE NOI ABBIAMO GLI ALTRI L'HANNO DOPO DI NOI.

TUTTO QUELLO CHE GLI ALTRI HANNO NOI L'ABBIAMO PRIMA DI LORO.

BMG INTERACTIVE

PlayStation

Interplay

EIDOS INTERACTIVE

KONAMI

MINDSCAPE

Codemasters

LUCAS Arts

GT Interactive Software

Akklaim

MAD CATZ

ELECTRONIC ARTS

MOONLOOKER s.p.a.

Distribuzione di Videogames e Accessori per PC e Console

VIA TIBULLO, 13 - 00193 ROMA - TEL. (06) 681913.20 r.a. - FAX (06) 6869705 r.a.

All trademarks and copyrights are recognised. Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

ANTEPRIMANIA

Passaggio del testimone avvenuto. Dopo Mao, tocca a me occuparmi delle news, almeno per questo mese. Per i prossimi non si sa visto che, per iniziare in bellezza, mi sono impegnato accumulando un ritardo nella consegna che ha dell'incredibile: quasi 5 giorni [non c'è nulla da fare. Dev'essere una distorsione spazio-temporale che colpisce il redattore che si occupa delle novità su ConsoleMania... NdALex]. Credo che per rimanere avrò bisogno dell'aiuto di tutti: cominciate a raccogliere le firme...

Fabio Casale

Three Lions

SIAM TRE PICCOLI LEONCIN...

Playstation

O forse erano porcellini, fatto sta che il Raffo è sempre più fuori di testa e questo è un gioco di calcio, altre notizie sono superflue. Va beh, visto che sono buono, vi dico che il giochillo in questione verrà pubblicato dalla BMG e che è il titolo ufficiale della nazionale inglese. Sviluppato dalla Z-Axis, Three Lions includerà oltre 50 squadre internazionali, e non solo dei giorni nostri, si parte infatti dall'Inghilterra del 1966, passando per il Brasile del 1970, fino alle attuali squadre Cinese e Sud-Coreana. Queste, a grandi linee, le parole di Gordon Bellamy, director del gioco: "A mio parere gli attuali giochi di calcio non sono abbastanza coinvolgenti. Noi siamo tornati all'origine; vero calcio. Ho voluto un gioco che vi faccia sentire non come se foste davanti alla televisione, un gioco da giocare; che non si basi sulla capacità dei giocatori di ricordare 85 combinazioni di tasti. Three Lions è facile da giocare, ma difficile da padroneggiare". Con la speranza che queste non rimangano solo parole, vi rimando alla recensione. Quando? Boh!

La Capcom insegna agli studenti alla violenza?

RIVAL SCHOOLS

Playstation

Sembra che la Capcom prenda spunto da qualunque cosa per sfornare nuovi picchiaduro. Dopo la saga di Street Fighter (che, fra l'altro è ben lungi dall'essere conclusa) e i vari Marvel Super Heroes, X-Men Vs Street Fighter e chi ne ha più ne metta, la nota casa nipponica presenta questo beat 'em up che ha per protagonisti i classici studenti che si possono trovare in tutte le scuole del mondo (o quasi): il classico punk, la scolaretta perfetta, il ragazzo afro-americano, etc.
La struttura di gioco è molto simile a quella di altri titoli Capcom: si basa infatti su combo e mosse speciali abbastanza facili da eseguire; si potrà anche scegliere un secondo personaggio con l'ausilio del quale si potranno ad esempio lanciare due fireball, oppure farsi dare un bel bacio che fornirà energia extra (due ragazze si potranno baciare, ma due masculi no - chissà perché). Attualmente i picchiatori sono piuttosto semplici e con poche texture, sebbene siano ben animati e la lista dei personaggi inoltre è ancora tutta un mistero. La data d'uscita comunque è ancora lontana, quindi c'è ancora tempo per migliorare. Da tenere d'occhio quando arriverà nei negozi.

NIENTE PIÙ SANGUE GIOVANE SULLA PSX

La GT Interactive ha ufficialmente reso noto che la versione per GiocoStazione di Youngblood non verrà pubblicata. Un portavoce della casa ha infatti dichiarato che la GT intende spendere tutte le risorse nella versione PC, grazie alla maggior capacità nel networking di quest'ultima piattaforma. La GT rende comunque noto che ha altri titoli in cantiere per la console SONY, tra cui il seguito di Oddworld. Attendiamo fiduciosi.....

LA SCUDERIA ASCII ALL'E3

Decisamente nutrito il numero di titoli e periferiche per PSX che la ASCII presenterà all'E3, vediamo:
Master of Monsters: Disciples of Gaia – strategia/RPG
Base Landing – Simulatore di pesca (tristissimo...)
Backstreet Billiards (a.k.a. Capcom Shot) – Simulatore di biliardo
RPG Maker — RPG
Fighter Maker — Picchiaduro
Rising Zan: The Samurai Gunman – Avventura in terza persona
Armored Core: Project Phantasma – Sparatutto in terza persona
Hit Back – Puzzle
Periferiche:
ASCII WIRELESS PAD
ASCII SPHERE 360
Tra le altre cose, di due o tre di questi titoli troverete maggiori notizie proprio in questo stesso numero.

L'ELECTRONIC ARTS FA SHOPPING

Il primo Aprile L'ELECTRONIC ARTS ha acquisito la TIBURON ENTERTAINMENT, casa di software con base in Florida specializzata in giochi sportivi. La TIBURON, nata nel 1994, ha già creato altri giochi per conto della stessa EA, fra cui ricordiamo la versione 1998 di John Madden Football sia per PSX che per Nintendo 64. L'acquisizione della TIBURON da parte di EA rientra nella strategia della casa californiana volta ad ampliare le proprie risorse creative. L'anno scorso la EA

ha acquistato anche la MAXIS e ha investito anche nella ACCOLADE e STORMFRONT STUDIOS. Sempre in tema di acquisti, la EA ha acquisito i diritti della World Championship Wrestling (WCW). La EA pubblicherà il primo titolo della serie nel 1999, con oltre 50 wrestler professionisti, tra cui Hulk Hogan, Lex Luger e Randy "Macho Man" Savage.

F-ZERO FAI ATTENZIONE: WIPEOUT 64 IN ARRIVO

La Psygnosis ha finalmente confermato i rumori secondo cui Wipeout, grosso successo su PSX, sarebbe in via di sviluppo anche per il Nintendone. La versione a 64 bit del titolo in questione avrà nuove caratteristiche, fra cui specchietto retrovisore, una modalità torneo e, cosa più importante di tutte, uno split screen a 4 giocatori. Sebbene la Psygnosis non lo abbia confermato, inoltre, sembra che ci saranno anche nuovi tracciati e nuovi veicoli. Ancora sconosciuta comunque la data di uscita.

MIYAMOTO-SAN SI CONFIDA

Riportiamo di seguito una breve intervista rilasciata da Shigeru Miyamoto a una rivista japponese su quello che è stato e quello che sarà della grande N.

D: Cosa pensa degli ultimi due anni?

Miyamoto: Penso che abbiamo mostrato delle buone cose, ma forse quello che manca è la varietà. Non penso che abbiamo abbastanza titoli.

D: Lei pensa che non avete abbastanza giochi, ma anche il lasso di tempo che intercorre fra un titolo e l'altro è una cosa che danneggia.

Miyamoto: L'anno scorso, tra Starfox e Yoshi's Story non abbiamo prodotto abbastanza titoli. Sarebbe stata una buona cosa poter vendere F-Zero X e Zelda l'anno scorso, sono spiacente che non sia stato possibile.

D: Ho il presentimento che vedremo un bel po' di grossi titoli durante quest'anno.

Miyamoto: Sono d'accordo. Fra breve rilasceremo del nuovo hardware (il 64DD), e quando questo accadrà, spero che gli utenti si sentiranno sollevati per non averci abbandonato

D: Sembra che il Nintendo 64 abbia passato un brutto periodo in Giappone.

Miyamoto: Si, non siamo stati capaci di vendere abbastanza, ma non sono

Un joystick per Tekken 3? Sì, è più professionaaaleee (SBONK!)

LA HORI COLLEZIONISTA

Eh già, perché questa Hori (io non la conoscevo) il 26 marzo ha messo in vendita, in contemporanea con l'uscita di Tekken 3, un joystick creato appositamente per il gioco Namco, sfruttando così la mania di collezionismo dei japponesi. Il prodotto in questione infatti sarà prodotto in serie limitata, solo 30.000 pezzi (dei quali una buona parte sembra siano già prenotati) e includerà, nella confezione, un'altra chicca: 3 schede dei personaggi. Ora, visto che il bastoncino della Hori avrà solo cinque tasti (X, O, Quadrato e Triangolo, più il pulsante Start) e che è molto, ma molto simile al Namco Arcade (lookatevi la foto), non è meglio comprarsi quest'ultimo, che almeno ha anche i tasti L e R? Mah, misteri della psiche umana....

Quanto tempo ci vorrà per suonare l'ocarina?

LEGEND OF ZELDA – OCARINA TIME

Nintendo 64

Si fa sempre più insostenibile l'attesa per quello che si annuncia come il miglior RPG per N64 superiore, a quanto sostiene Shigeru Miyamoto, anche a Final Fantasy e Resident Evil insieme. Nel frattempo io, che notoriamente sono buono, vi omaggio di nuove immagini per alleviare l'attesa (o per farla pesare ancora di più, scegliete voi).

Midway picchiatrice

BIO F.R.E.A.K.S.

Nintendo 64

Contemporaneamente a Mortal Kombat 4, la Midway si appresta a lanciare sul mercato un altro picchiaduro, Bio F.R.E.A.K.S., appunto. Nel gioco, sviluppato dai Saffire, potrete scegliere il vostro personaggio da una rosa di 10 combattenti, mezzi uomini e mezzi macchine, tutti equipaggiati con gli armamenti bio-meccanici tecnologicamente più avanzati, e tutti potranno contare su oltre 20 mosse speciali oltre ai classici calci e pugni. Altre caratteristiche saranno le fatality e la possibilità di mutilare il proprio avversario. Il gioco farà sfoggio di tocchi di classe, tipo fluido lubrificante (leggi: sangue) che fuoriesce dai corpi quando vengono colpiti, e la possibilità di volare, sfruttando così le piattaforme che si trovano nelle nove arene in cui ci troveremo a combattere. Attualmente il gioco è ancora in fase di terminazione, ma potete essere certi che vi terremo aggiornati su quello che (a quanto dice la Midway) sarà un picchiaduro rivoluzionario.

preoccupato. La gente si domanda "come fate ad essere così ottimisti", beh, il software sta vendendo davvero bene negli States e la gente qui in Giappone è preoccupata perché le novità non arrivano abbastanza velocemente. Tuttavia, abbiamo venduto 10,000,000 di macchine nel mondo.

D: Quindi lei crede che ci sia motivo di essere ottimisti?

Miyamoto: Da ora fino al prossimo anno, la gente potrà sfruttare gli intervalli fra un titolo e l'altro per risparmiare abbastanza denaro da investire in software. Tuttavia non posso dichiarare con sicurezza che venderemo molto software da qui a Natale.

LA HUDSON FA RESUSCITARE I MORTI

Nulla a che vedere con zombie e co., il titolo si riferisce infatti a Star Soldier: Banishing Heart, per Nintendo 64. Questo è il seguito di un gioco per NES che vide la luce più di dieci anni fa; si tratta di un classico sparatutto a

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziofre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

scrolling verticale, con un sacco di nemici e power-up. L'uscita è stata annunciata per luglio (in Giappone) e, come al solito, non sembra che sia in programma alcuna importazione ufficiale.

LA ELECTRONIC ARTS PREDICE IL FUTURO

È stata infatti rilasciata una dichiarazione in cui la casa sostiene che il suo prossimo gioco di calcio, World Cup 98 (di cui avete letto qualcosa nelle news del mese scorso), venderà, sommando le versioni per N64, Playstation e PC, la bellezza di 2 milioni di copie nelle prime dieci settimane di vendita in Europa, di cui 750.000 solo in Inghilterra. Per fare un paragone, considerate che FIFA 98: Road to World Cup, ha venduto, sempre nelle prime dieci settimane, "solo" 1,2 milioni di copie, e Tomb Raider 2 un milione e mezzo. Il lancio di World Cup 98 sarà accompagnato dalla campagna promozionale più grande mai vista in Europa, con un investimento totale di dieci milioni di sterline. Ovviamente negli States le cose non saranno fatte così in grande stile, ma la EA non sembra sottovalutare neanche il mercato d'oltreoceano.

DUE RIGHE DA KONAMI

Giusto qualche carattere da spendere per un gioco che, a giudicare da quello che la casa ha da far vedere (niente), vedrà la luce fra mooolto tempo. Il titolo in questione è Suikoden 2, sequel di quello che è stato considerato un gran bell'RPG (io non l'ho visto, comunque). Sembra che questo nuovo capitolo potrà contare su tutto l'intrigo e il coinvolgimento del predecessore, con una storia tutta nuova, nuovi, incredibili attacchi, nuove modalità di combattimento e un inedito cast di personaggi.

IL PRIMO PICCHIADURO KONAMI

Già, il primo per Playstation. Battle Tycoon questo il titolo del gioco, segna l'ingresso della casa giapponese nel mercato dei beat 'em up per PSX. Ovviamente i personaggi selezionabili saranno solo sette, ma paiono essere davvero di stranezza da vendere. Ci saranno anche diversi nascosti in giro per il gioco. Come di consueto, il predente farà sfoggio di una sequenza animata introduttiva mozzafiato, che avrà lo scopo di introdurci la storia. Il metodo di gioco

Il primo picchiaduro cambiafaccia

FLYING DRAGONS

Nintendo 64

Sviluppato dai Culture Brain per la Natsume, questo è uno dei giochi che attualmente mi incuriosiscono di più. La ragione? Sembra che abbia talmente tante opzioni da fargli cambiare mille volte aspetto (da qui il nome del box). Diamo allora un'occhiata a queste opzioni: sette livelli di difficoltà, la possibilità di abolire determinate mosse, scelta fra personaggi normali e Super Deformed, e addirittura fra grafica 2D e 3D! Il bello poi, è che le modalità SD e Normal cambieranno il tipo di gioco. Nel modo SD, potrete migliorare il vostro picchiatore acquistando armi e armature, salvare tutto su Controller Pak, e scambiarvi i personaggi con gli amici, oppure addirittura sedervi e guardare la CPU

che fa combattere il vostro personaggio contro quello di un amico. Nella modalità Normal, invece, il gioco è più tradizionale e l'enfasi si sposta sulla tecnica di

combattimento vera e propria, visto che non è possibile customizzare i combattenti. Il gioco dovrebbe arrivare nei negozi nel corso dell'estate.

Il Nintendone in calzamaglia

SUPERMAN

Nintendo 64

La Titus e la Warner Bros stanno lavorando a stretto contatto per terminare il gioco dedicato all'eroe allergico alla Kryptonite. Il gioco avrà sia una modalità nel classico stile dei picchiaduro a incontri, sia uno story-mode. In quest'ultima versione gli scenari varieranno dalla città alle stazioni spaziali, attraverso 20 stage. La Titus ci fa sapere anche che la capacità di volare del nostro eroe giocherà un ruolo fondamentale nel gioco, con l'Uomo d'acciaio che dovrà volare anche all'interno degli edifici. Le mosse si baseranno sulla combinazione dei pulsanti A, B e C, mentre le mani, pur essendo importanti, non dovranno essere usate per portare a termine

compiti tipo il salvataggio di cittadini all'interno di edifici in fiamme, ricerche di oggetti etc. Il gioco è completo all'85 percento e dovrebbe arrivare sugli scaffali per quest'estate. Nel frattempo portate il computer in lavanderia.

ws ▲ News ▲ News ▲ News

PERGIOCO®

Da sempre esclusivamente gli orlginali

PLAYSTATION
NINTENDO 64
SATURN

VIDEOGAMES
CD ROM PC

MILANO
via BORGOGNA 7
MM1 San Babila

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Prati, Metro Ottaviano

MONZA MI
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
50 mt. dalle Torri Medievali

FIRENZE
viale S.LAVAGNINI 40
Fortezza da Basso

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio

LUGANO CH
Q.re MAGHETTI 20
Centro Storico

Elenchi e prezzi www.pergioco.com

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

02 29524256

Comunicheremo subito la disponibilità dei titoli richiesti, alternative, novità, sempreverdi ed economici, e informazioni.

PERGIOCO

ANTEPRIMANIA

Tom Cruise in cassetta [tanto ci sta... NdAlex]

MISSION: IMPOSSIBLE

Nintendo 64

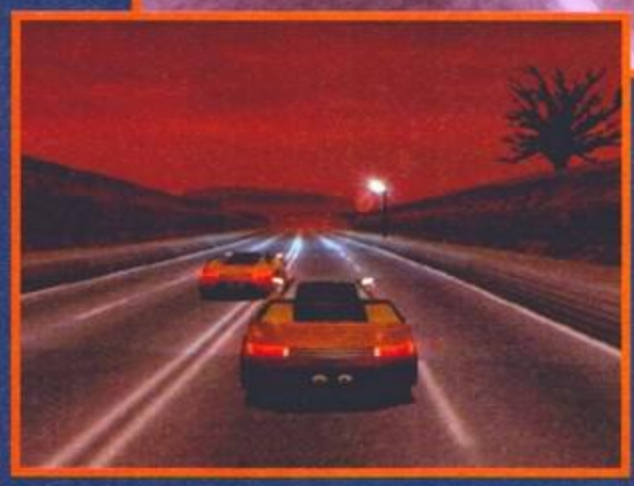
Se avete avuto la sfortuna di perdervi la pellicola al cinema (a me è piaciuto, a differenza di molti altri), non disperate poiché, grazie alla Ocean, fra breve avrete una seconda possibilità per provare il gusto di essere agenti segreti. Mission: Impossible è un arcade-adventure modellato sulla controparte cinematografica, in cui il giocatore si troverà ad affrontare una gran varietà di missioni. Per portare a termine i propri compiti il tapino - oops, l'agente - avrà a disposizione diversi tipi di armi ed oggetti, anche piuttosto inusuali, tipo chewing gum esplosivi e occhiali fotografici, ma il pezzo forte è il Mask Maker, che vi metterà in condizione di assumere la sembianze di altri personaggi, con gustose sequenze di morphing fra una faccia e l'altra. Se titoli come Tomb Raider e Resident Evil hanno catturato la vostra attenzione, tenete d'occhio Mission: Impossible.

Testo di motore alla riscossa

MOTORHEAD

Playstation

Se siete fra quelli che hanno il pallino delle corse, quelli che passerebbero le giornate ad ingaggiarsi con l'amico per vedere chi prende più velocemente quella curva tanto difficile, ma non volete correre il rischio di stamparvi contro uno di quei simpaticissimi pali che si trovano ai lati delle strade, probabilmente fareste bene a dare un occhio all'ultimo titolo della Gremlin. L'azione si svolge in sei differenti scenari, dalle grandi Highway alle miniere abbandonate. Sebbene il gioco faccia molto affidamento sulla velocità e sulla spettacolarità degli incidenti, il suo vero punto di forza è l'intelligenza artificiale, dato che non ci sono sequenze o percorsi predefiniti per gli altri veicoli, a differenza degli altri giochi di corse. Il gioco finito dovrebbe andare a 50 frame al secondo e avere un engine capace di muovere la bellezza di 600.000 e più poligoni al secondo.



Tribù urbane

SPEEDTRIBES

Playstation

Promette bene (almeno graficamente), il nuovo titolo della THQ, Speedtribes. Si tratta di un gioco strategico in tempo reale che, stando a quanto sostiene la Nemicron, sviluppatrice del gioco, sarà "un'esperienza mai provata prima", "il gioco vi catturerà, e vi porterà più in alto e più velocemente di qualunque altra cosa prima". Tutto sarà caratterizzato da un'azione veloce e violenta, con corse, combattimenti aerei, alleanze fra le diverse fazioni, e un'atmosfera cupa, degna del miglior stile cybergotico. Disponibile, salvo ritardi, a partire dall'ultimo quarto del 1998.

Forse ci siamo, riscoppia la febbre degli shoot 'em up

THUNDERFORCE 5: PS

Playstation

Eh sì, sembra proprio che ultimamente un sacco di case si stiano adoperando per cacciare il miglior sparaefuggi sul mercato. Forse spinti dalla nostalgia o, forse più realisticamente, dal desiderio di rimpinguare le proprie casse, stanno per fare il loro debutto sugli scaffali R-Type Delta, G-Darius e Thunderforce 5. E io voglio parlarvi proprio di quest'ultimo, sviluppato da Technosoft. In teoria si dovrebbe trattare di una conversione da Saturn, visto che la saga di Thunderforce è stata finora un monopolio Sega, ma gli sviluppatori ci tengono a precisare che i cambiamenti sono stati tali e tanti che, effettivamente, si può parlare di un gioco nuovo. La grafica sarà un misto fra poligoni e sprite, verrà supportato il Dual Shock (in attesa che sua maestà Sony si decida a venderlo anche qui da noi) e ci saranno un sacco di sequenze animate. Sembra inoltre che verrà corretto quello che era il peggior difetto della versione Saturn: la longevità. Nella versione per Giocattazione infatti, ci saranno dei livelli in più rispetto alla controparte Sega.

ANTEPRIMANIA

Ricordate il piccolo chimico?

FIGHTER MAKER & RPG MAKER

Playstation

Pensate per un attimo ai pasticci che avete combinato con il gioco per pupi più pericoloso mai inventato. Provate ora a immaginare quello che potreste fare se una casa di software, diciamo la ASCII, vi desse la possibilità di creare il vostro picchiaduro/RPG personale. Dedicati a tutti quelli che, giocando a Tekken 3 o a Final Fantasy VII hanno pensato "io posso fare di molto meglio", RPG Maker e Fighter Maker sono proprio quello che sembrano, due programmi tramite i quali avremo la possibilità di dare vita al gioco che abbiamo sempre sognato. Non spaventatevi comunque, non dovrete partire proprio a zero, ma avrete la possibilità di utilizzare alcuni schemi prefissati, che modificherete secondo le vostre esigenze. Sebbene io creda che non vedremo mai uno di questi titoli ufficialmente importati in Italia, lookatevi le foto, insieme a quella di una nuova periferica, sempre prodotta da ASCII, la Asciisphere 360.

Aggiornamenti mortali

DEADLY ARTS

Nintendo 64

Qualche tempo fa vi abbiamo mostrato un paio di foto di questo nuovo titolo Konami e, ora che la data di lancio si avvicina (ancora non si sa nulla di preciso, comunque), vi diamo qualche altra info insieme ad altre immaginette. Una delle caratteristiche più intriganti del gioco, ad esempio, è l'opzione di creazione dei personaggi, tramite la quale potrete scegliere: nome, sesso, altezza, peso, colore della pelle, colore dei capelli, acconciatura, tipi e colore degli indumenti. Tuttavia il nostro novello Bruce Lee non sarà da subito una cintura nera, ma dovrà essere mazzulato un paio di volte nella modalità pratica, prima di iniziare a capire i rudimenti della sacra arte del pestaggio. Un'altra bella novità riguarda gli incontri, che non terminano con uno dei due contendenti che striscia a terra;

un sofisticato algoritmo valuterà infatti la tecnica di combattimento e assegnerà dei punti, in puro stile pugilistico. Il gioco si baserà su classici combattimenti a mani nude, niente armi o proiettili quindi. I personaggi selezionabili saranno dieci più due boss, le arene in cui si rulleranno i kartoni saranno in 3D reale, solo le 4.25 del mattino, Io ho un sonno incredibile e me ne vado a dormire!

Il samarai pistolero

RISING ZAN: THE SAMURAI GUNMAN

Playstation

La storia di questo gioco è ancora tutta un mistero, così come un mistero è la grafica del gioco, dato che ancora non si è visto niente; ma visto che noi di ConsoleMania siamo degli ottimi detective, vi diamo almeno un paio qualche notizia su questo nuovo titolo targato Sunsoft: i giocatori avranno la possibilità di utilizzare sia una spada che una pistola, si potrà scegliere fra due personaggi differenti, e, dulcis in fundo, il titolo si svolgerà lungo 12 livelli differenti, con oltre 40 diversi nemici e sette boss di fine livello. Tutto qui? Si.

SCEGLI NOI
PER APRIRE UN NEGOZIO
IN FRANCHISING.
GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE
CATENA DI VIDEOGIOCHI
IN FRANCHISING.

"O SEI

◀O SEI FUORI"

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

APRILIA (LT) Via Toscanini, 58
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BELLINZONA Prossima apertura
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Viale XXV Aprile, 32
FOGGIA Prossima apertura
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
PADOVA Via Enrico Toti, 1
PALERMO Via Sciuti, 138 a/b/c/d
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via Demetrio Tripepi, 35
REGGIO EMILIA Prossima apertura
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI)Viale Casiraghi, 62
SPOLETO (PG)Via Guglielmo Marconi, 270
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI (TP)Via Argentieri, 12
G. G. CORNER Via Campazzino, 12 MILANO
CHIASSO (CH)Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
LUSSEMBURGO 5, rue des Bains l. 1212
VALENCIA - SPAGNA Calle Salamonca 27 - 8

I LOGHI E I MARCHI SONO DI PROPRIETÀ

DENTRO

GLOBAL GAME®

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure
e il nostro metodo di affiliazione.
Spedendo questo tagliando oppure telefonando a:
Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20100 tel. 02/48950128

Rif. 8

Nome

Indirizzo

Tel.

PlayStation SEGA SATURN NINTENDO64 CD-ROM DREDD

GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 • TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

MADE I

E ora qualcosa di completamente diverso... Sì, ma da che cosa?

A ME LO SNOBOARDING NON PIACE!

E se devo essere sincero, non riesco nemmeno a capire come mai stiano uscendo così tanti giochi dedicati a questa disciplina – è un vero mistero. Dopotutto però a me piacciono i picchiaduro, e c'è un sacco di gente che pensa siano tutti dei giochi brutti (poverini). Comunque sia, di giochi di snowboard su Nintendo 64 non se ne erano ancora visti, e questo 1080 Snowboarding (noto presso gli anglofoni come Ten Eighty Snowboarding – i fighetti) sembrerebbe colmare la lacuna in maniera più che egregia. Dopotutto, quelli della Nintendo i giochi li sanno fare e ce lo hanno ampiamente dimostrato (l'unica eccezione è forse Yoshi's Island, che non ho mai capito che gioco fosse). Comunque sia, chi ha avuto modo di provarlo ha assicurato che si tratta di un titolo veramente incredibile, e noi non facciamo fatica a credergli – le foto parlano da sole. Non ci resta che attendere questo bel giochino, che probabilmente ci capiterà nel pieno dell'estate e la neve sarà solo un miraggio...

UOMINI SUDATI CHE SI STRINGONO E SI ABBRACCIANO

Detto così può sembrare più equivoco di quanto sia in realtà. Comunque, come i più scafati tra voi avranno senza dubbio capito, questa volta si parla di wrestling. La suddetta disciplina ha da tempo perso il suo antico carisma, quello dei tempi quando il glorioso Tiger Mask saltellava sul ring come un buffone in compagnia di gente quale Antonio Inoki e amici vari, e qui in occidente è stata rappresentata solo dai classici buffoni americani sovrappeso che facevano finta di prendersi a pugni. Qualche sparuto ammiratore del wrestling (o del catch, come lo chiamavano in TV millenni fa) però c'è ancora in Italia, per non parlare del Giappone – là i soldi girano ancora, mentre in America continuano a formarsi nuove leghe – quella dei cattivi, quella dei buoni e così via. Tutto sommato penso di non aver altro da dire, quindi lanciamo un bel concorsone: indovinate titolo e casa di software di questo bel gioco di wrestling per Playstation e potrete vincere una bella pacca sulla spalla (in realtà nemmeno io lo so, ma voi fate finta di niente).

N JAPAN

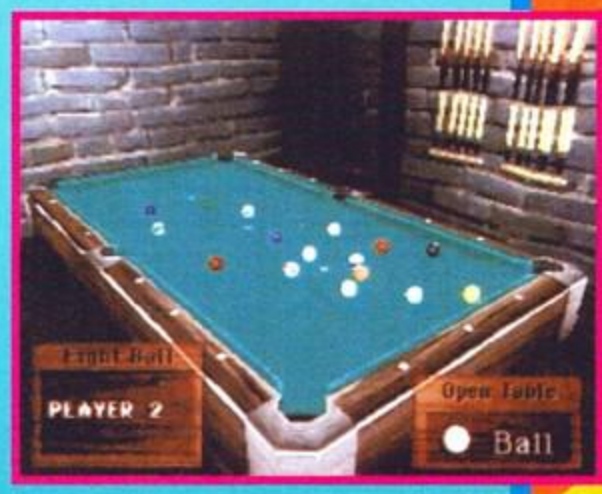
IL DURO MESTIERE DEL REDATTORE

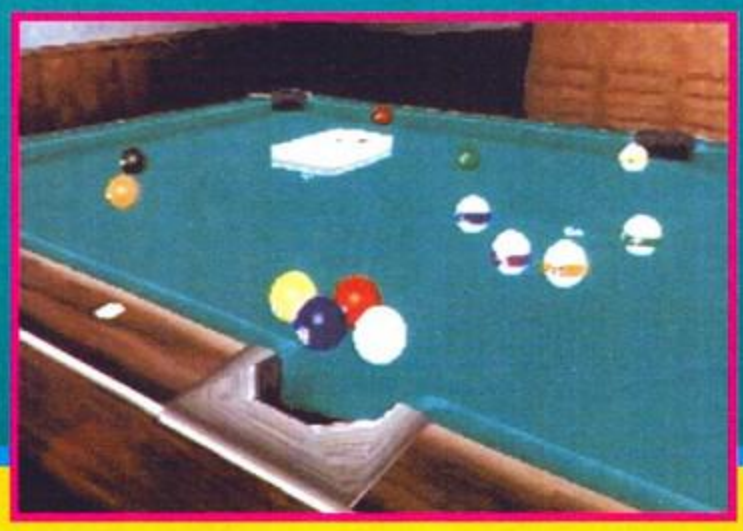
Immaginate di dover scrivere ogni mese una rubrica utilizzando del materiale che vi viene prontamente girato da un solerte individuo situato in Giappone.

Immaginate di dover avere a che fare ogni mese con un pacco di materiale misterioso, contenente foto sfuse, comunicati incomprensibili per un nonnippofono, dischi magneto-ottici zeppi di chissà cosa (qua nessuno ha un lettore magneto-ottico) e immagini di giochi che nessuno conosce. Ora, provate a immaginare che questo individuo riceva quattro foto senza titolo, né spiegazione né altro dalla Data East. Immaginate che queste foto siano quelle che corredano questo box. Continuate a immaginare. [Un poeta. NdAlex].

ANCORA BILIARDO

La Data East (quella di prima) prosegue con il suo terrorismo informativo facendomi arrivare quattro foto di un gioco di biliardo. Qui però il discorso è molto più semplice: la suddetta casa giapponese ha alle spalle una grande tradizione di giochi di questo genere, primo tra tutti il grandissimo Side Pocket, quello in cui la ragazza gridava "pa!" ogni volta che una palla entrava in buca. Orbene, questo nuovo giocone poligonale di biliardo promette decisamente bene... speriamo che ci siano le solite donnine poco vestite, non però come le cameriere che si vedono in una foto – più belle, per favore.

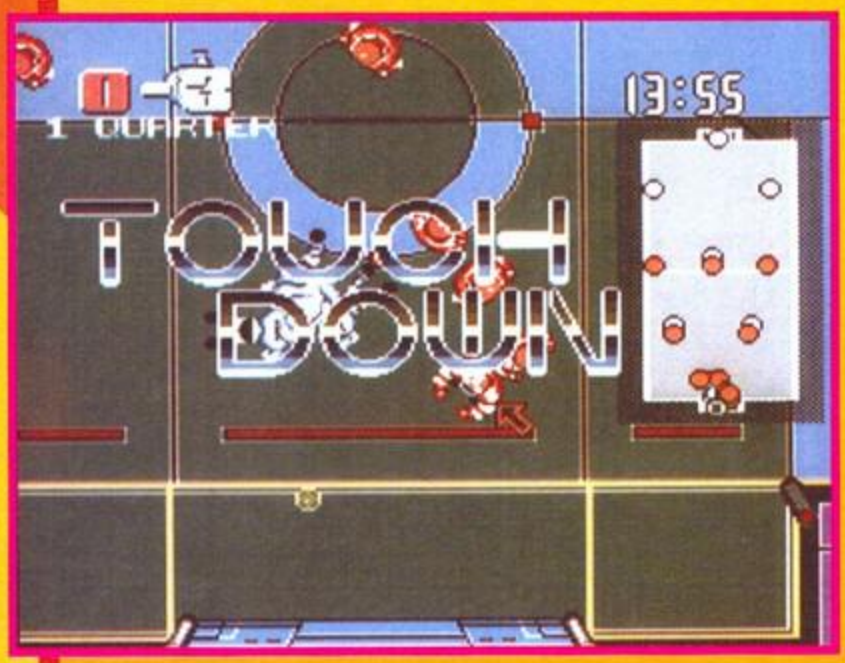




MADE IN

LA NAMCO E' ALLA FRUTTA?

Dopo averci tartassato per mesi e mesi con Namco Museum, arriva una nuova compilation: Namco Anthologies. Se già gli ultimi Museum contenevano giochi al limite della notorietà (e della sopportazione, vorrei aggiungere), Namco Anthologies si apre con quattro titoli assolutamente misconoscuti, presumibilmente usciti solo su console: l'unico del quale mi ricordo bene è Wrestleball, una specie di Speedball



2 abbastanza divertente visto esclusivamente su Megadrive (mi pare). Al posto di fare 'sta roba, perché non raccoglie tutti i personaggi di Tekken in un solo gioco e non ci spara una specie di "Tekken Perfect"? Quello venderebbe senza dubbio più di una compilation di giochi vecchi...

NOTIZIE DI CASA SQUARE

Sono finalmente usciti sia Bushido Blade 2 sia Parasite Eve...Quando riusciremo a capire qualcosa di questi due giochi (che comunque sembrano eccezionali) vi presenteremo delle recensioni complete – per adesso accontentatevi di un altro po' di foto.

N JAP

BONA QUESTA, FAMONE N'ARTRA

Lo scorso mese ho provato a mostrarvi delle foto di Brave Fighter Musashiden, inutilmente. Qualche misteriosa divinità ha deciso di mostrarvi solo il disegnino del protagonista che, per quanto carino fosse, non era certo esplicativo. Ora beccatevi queste quattro immagini del nuovo giochillo Square, sbavateci un po' su e poi andate a dormire...

MIII! IL MIO COLORE PREFERITO!

La Hudson sta lavorando a un misteriosissimo (per me) gioco per Playstation intitolato semplicemente "Blue". Eccovi le foto – belle, eh? Un giorno speriamo addirittura di scoprire di che cosa si tratta.

NIGHT WARRIORS
DARKSTALKERS' REVENGE

I MOSTRI CHE POPOLANO GLI INCUBI DI TUTTI GLI STREETFIGHTERS SONO TORNATI!

IN 4 SPLENDIDE VIDEOCASSETTE LA FANTASTICA SAGA TRATTA DAL FAMOSO VIDEOGIOCO CAPCOM

NELLE MIGLIORI VIDEOTECHE E FUMETTERIE DA

DYNAMIC ITALIA

© CAPCOM/AMUSE VIDEO. Licensed by CAPCOM

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

PLAYSTATION FORCE ogni mese in edicola

global game di

LEGNANO

L'incubo Continua

RITIRO E VENDITA DELL'USATO
NOLEGGIO: PSX (Play Station)STN (Sega Saturn) N64 (Nintendo 64)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Giochi per PSX STN-N64-EU-USA-JAP

GLOBAL GAME

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64 · CD-ROM

C/SO MAGENTA, 77/a - LEGNANO (MI) - TEL. 0331/541658

I loghi, i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

protagonista fra i protagonisti

***Sport Show Italia**, giunto alla 4° edizione, è l'evento fieristico sportivo irrinunciabile del 1998. **200.000 mq** di Sport e spettacolo dove puoi **vedere e trovare** in anteprima le ultime novità del mercato e conoscere i nuovi trend. **Fare e provare** tutte le attività sportive tradizionali e cimentarti in altre assolutamente innovative. **Incontrare e giocare** con i tuoi campioni preferiti su oltre 40 impianti outdoor e indoor divisi in precise aree tematiche. **Assistere** a show ed eventi altamente spettacolari.*

One Sporting Spirit, One Sport Show.

Sport Show, 5 giorni mozzafiato con due protagonisti assoluti: Tu e lo Sport

SPORT SHOW ITALIA™

SALONE INTERATTIVO DELLO SPORT

VERONAFIERE 11-15 GIUGNO 1998

LUCASARTS

MASTERS OF TERAS KASI

BOTTE STELLARI

81

GIOCATORI 1-2

REVIEW

MASTERS OF TERAS KASI

PERCHÉ LE INTRODUZIONI DELLE RECENSIONI DEI GIOCHI DI GUERRE STELLARI DEVONO ESSERE TUTTE UGUALI? E' INUTILE, QUESTA VOLTA "TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA " NON LO SCRIVO.

I picchiaduro sono i giochi più belli del mondo. Forse non tutti saranno d'accordo con me, ma questo è quello che penso io. I picchiaduro permettono di pestarsi quanto si vuole senza che nessuno si faccia male, inoltre vanno per forza giocati almeno in due per essere veramente divertenti e questo di solito è un bene – giocare con qualcuno è sempre più divertente. E un gioco che ti "obbliga" a vedere altra gente non può che essere un bene. Come tutti voi saprete, il picchiaduro più bello dell'universo è senza dubbio Tekken e, tra una partita e l'altra al suddetto gioco, sono riuscito anche a

terminare diverse volte Teras Kasi. Che vi devo dire? Innanzitutto, se non si fosse capito, Masters of Teras Kasi è un picchiaduro ambientato nell'universo di Guerre Stellari. Questo vuol dire che potremo controllare Luke Skywalker, Han Solo, la Principessa Leila (o Leia) e lo scimmione spaziale Chewbacca. A dire il vero all'inizio si possono controllare questi personaggi, più Thok (una Guardia Gamorreana, ricordate i ciccioni visti nel palazzo di Jabba?), Boba Fett (il cacciatore di taglie), Hoar (un guerriero Tusken, tipo il tizio che tira una mazzata a Luke nel primo film) e Arden Lyn, una misteriosa tizia esperta in un'arte marziale molto strana,

che è appunto la "teras kasi" (come Kaiser Sose, no?). Tutti questi simpatici individui devono riempirsi di mazzate perché così vuole la trama del gioco (che prevede semplicemente che Arden cerchi di ammazzare tutti gli altri) e non si capisce perché Luke

debba attaccare Han, ma così è la vita. Comunque sia, la struttura è quella classica dei giochi di questo genere: si prendono due personaggi e ci si pesta in un po' di modalità differenti. Queste modalità sono le solite (Arcade, VS, Team Battle, Survival – ha inventato tutto la Namco), anche se qualche novità c'è. Innanzitutto, il gioco usa una specie di sistema "alla street fighter" per caricare l'energia dei personaggi: più i nostri eroi infliggono danni, più si caricano e ottengono o

l'accesso a nuove mosse. Quando la barra è completamente piena possono prodursi in mosse estremamente potenti e spettacolari, combinazioni varie e così via. Inoltre, quasi tutti i personaggi (tranne Thok e Arden Lynn) possono estrarre un'arma e cambiare ulteriormente il loro set di mosse – per esempio Luke può usare la spada laser e Han la sua solita pistola.

Per quanto riguarda i controlli, Teras Kasi assomiglia abbastanza al capolavoro Namco: i quattro tasti del pad vengono usati per controllare i due pugni e i due calci, mentre i tasti superiori vengono usati per estrarre e rinfoderare l'arma, per correre e per spostarsi sull'asse. A parte questo, è un picchiaduro – detto tutto.

Il discorso comunque non è finito qui: come ogni bel gioco che si rispetti, Teras Kasi è zeppo di personaggi segreti, costumi aggiuntivi, opzioni nascoste e trucchi vari. Per ottenere tutto quanto in Teras Kasi è necessario finirlo più volte in diversi modi, e con un po' di fatica si riescono a ottenere diverse cose: ovviamente il caro Darth Fener (o Vader), la possente Mara Jade (un personaggio proveniente da alcuni libri, e che si trova anche in un gioco per PC), uno Stormtrooper (i soldati vestiti di bianco) e una discinta Leila con la tenuta da schiava di Boba Fett. Inoltre può saltar fuori anche la selezione del quadro e diverse opzioni per avere i personaggi super deformed. E questo è quanto: ora che vi ho detto tutte le cose belle, passiamo a quelle brutte.

Sfortunatamente, Masters of Teras Kasi è un gioco che si regge esclusivamente sui personaggi di Guerre Tellari. Vedere Darth Vader che picchia Luke nella camera della Carbonite sulla Città

mondiale, e poterla rivivere in un videogioco è una cosa da non sottovalutare. Però non basta! Teras Kasi è veramente ingiocabile: i personaggi si

molto affascinante un titolo di questo genere, ma se non è giocabile non si può fare molto. Se fossi stato un dirigente della Lucas, che so, il tizio che faceva da product manager, avrei rispedito il gioco finito ai programmatori dicendogli di rifare tutto quanto. Così com'è è solo un titolo da utilizzare per attirare in casa vostra i patiti (meglio "le patite") di Guerre Stellari... cosa che riesce molto meglio comprando una copia della trilogia su videocassetta.

delle Nuvole con tanto di mantello svolazzante e spade laser che mandano lampi di luce è una cosa veramente esaltante. Il combattimento visto in L'Impero

muovono stentatamente, non c'è il minimo segno di motion capture e tutti ballano come dei manichini con degli arti spezzati (ma il mantello di Darth Fener si muove co-

Colpisce Ancora, quello con Darth che aziona da lontano la leva e mormora "troppo facile", quello della frase "hai una sorella... una sorella gemella" è veramente una delle scene più incredibili del cinema

Sapete già come la penso, se vi piacciono i picchiaduro...

MA

me se fosse vero), le mosse sembrano quasi casuali ed è spesso possibile eliminare l'avversario con una mossa sola (cosa che capita anche in Tekken, però). I fondali sono abbastanza evocativi ma sono comunque poco dettagliati, le musiche sono le classiche "rippate" dai vari film (le ho sentite identiche in Jedi Knight) e poi... Beh, il peggio l'ho già detto – Teras Kasi non è giocabile. E'

PLAYSTATION

GRAFICA	82
SONORO	91
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	81

Guerre Stellari è molto popolare... Ma secondo me non a sufficienza. I numerosi segreti potrebbero convincervi a giocarci per un po', prima però dovrete superare l'impatto con una giocabilità non esattamente gagliarda.

TOTALGAMES
DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

Abbiamo fatto il giro del mondo per trovare le novità migliori ai prezzi più convenienti.

Venite a trovarci nel cash & carry più fornito di Roma!

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

SOLO PER I NEGOZIANTI!

DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

VASTA ESPOSIZIONE 200 metriquadri CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

Cash & Carry

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ORARIO CONTINUATO 9,30-18,00

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA M Furio Camillo

06/78349839 **7822410** FAX **7858177**

Visitate il nostro sito internet: **www.totalgames.it**

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SONY

ARMORED CORES

PARATUTTO

86

GIOCATORI: 1

REVIEW

Armored Core

TONNELLATE DI FEROCIA, DETERMINAZIONE E TECNOLOGIA. POTER SPARARE E SCORRAZZARE ED ESSERE PAGATI PER FARLO!

Catastrofi atmosferiche, continui conflitti e disastri assortiti hanno costretto l'umanità nel sottosuolo. Per poter svolgere meglio mansioni pesanti, sono stati ideati nuovi modelli di macchine e di mezzi, esseri antropomorfi (a volte in mondo estremamente vago), dotati di un potente generatore corazzato e di arti multifunzionali. Questi mezzi, denominati AC, hanno preso presto a svolgere ogni tipo di mansione. Completamente isolati dal mondo esterno, gli AC sono i mezzi ideali per svolgere compiti pesanti in ambito pericoloso, ma specialmente missioni di combattimento.

Con un mondo dove proliferano simili strumenti, e dove il possesso di un AC è legale quanto avere un'automobile, è chiaro e naturale che professioni come quelle del mercenario fioriscono spontaneamente. Ma non si può lasciare in giro mercenari indipendenti, non disciplinati in balia delle mostruosità fiscali e amministrative. Sono sorte anche le scuderie di mercenari.

Questa è la premessa di Armored Core, una sorta di sparatutto in solitario per mercenari determinati. Articolato in una trentina di missioni estremamente variegate, si tratta di un gioco dinamico e coinvolgente. Definito da alcuni una specie di "Gran Turismo" per Mech, vediamone le motivazioni.

Le missioni sono il cuore pulsante del gioco. Sono esse che permettono, infatti, di racimolare i pagamenti in crediti necessari per le riparazioni e i rifornimenti del mezzo. Ma l'AC, e soprattutto il personaggio che lo guida, fin dalla prima missione (un test d'ammissione basato sulle capacità in combattimento) fanno parte di una scuderia di mercenari: i Raven. Questa scuderia svolge le mansioni manageriali di un impresario. Sarà compito loro infatti sottoporvi le varie missioni, la corrispondenza, le notizie dell'ultima ora, i trasporti o altro. Soprattutto, i Raven dispongono di un ottimo e fornissimo Garage e di un Emporio. Nel secondo è possibile andare a vendere praticamente qualunque componente dell'AC (e se si tratta di pezzi non necessari, come Radar o Armi, potete scendere in battaglia senza di essi: si fa di tutto per pagare i debiti); è altresì possibile comperare qualunque cosa sia in vendita (a patto di avere i soldi necessari, si intende!). Ottima è la possibilità di comperare un componente senza necessariamente usarlo, e tenerlo, così, per scorta. In questo modo è possibile effettuare una missione e

con gli introiti (anche se magari a causa di costose riparazioni), aggiunti alla vendita di un'arma, comperarne una più potente.

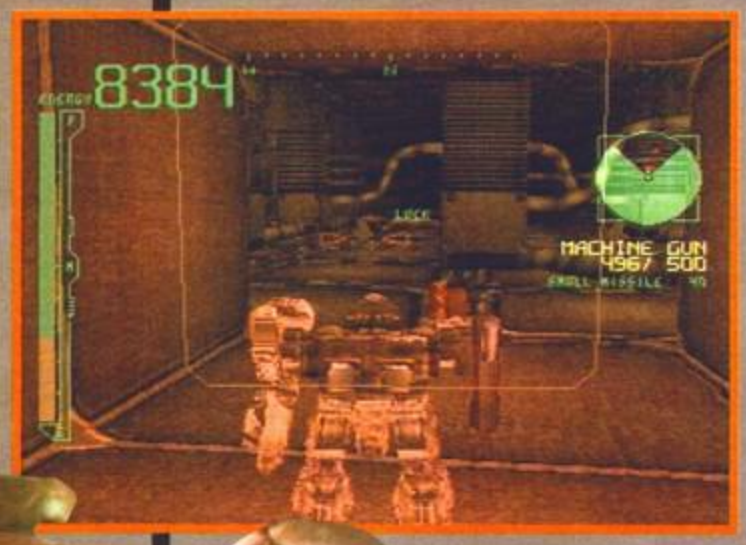
Questa dinamica si applica a tutta la componentistica degli AC, anche in modo ibrido (ossia vendersi le armi per comperare gambe più potenti). Fondamentale però, una volta effettuata la transazione e prima di andare in battaglia, è passare dall'officina e farsi installare le nuove componenti, perché altrimenti andrete in missione con quelle vecchie e le nuove saranno appunto tenute di scorta; se invece le avete vendute, be'... Potete sempre usare parolacce.
La gamma di armi è davvero vasta, anche se la combinazione ideale prevede un'arma da brandire (da mettere su di un braccio, magari un mitragliatore), una dorsale (un lanciarazzi, per esempio) e una d a

scontro ravvicinato (le sempre utili lame a energia). Ovviamente questa disposizione può essere variata a piacimento. Peccato, però, che non sia possibile riconfigurare, al di là di tre settaggi prestabiliti, i differenti comandi del mezzo. In seno ai Raven occuperete varie posizioni, a seconda del vostro status di combattimento, salendo in graduatoria a mano a mano che i vostri successi e i vostri crediti si accumuleranno. Non è impossibile che due Raven si trovino a combattere nella stessa missione, magari al soldo di due schieramenti rivali. Spesso a decidere le sorti dello scontro sarà la distruzione di uno dei due mezzi. In tal caso (ma anche se vi distrugge un estraneo), la compagnia Raven è là per voi, pronta a rimettervi in

sesto, riequi-

pag-
giarvi e farvi lavorare gratuitamente (nel senso che i soldi dei vostri ingaggi li beccano loro), fino a quando non avete saldato il debito nei loro confronti. Loro hanno pazienza e continueranno a rifornirvi. L'importante è non abusare troppo.
Come detto prima il gioco si articola su più missioni, estremamente variegate, giocando le quali (in media si può scegliere sempre tra tre-quattro ingaggi), si procederà all'interno di una trama che andrà sviluppandosi sulla lotta condotta dalla Chrome, colossale e tentacolare corporazione con ben pochi scrupoli, e tutto i resto del mondo. A far da sfondo, con differenti mansioni, abbiamo gruppi di criminali, terroristi e simili. Ma non passerà molto tempo prima che facciano la loro comparsa anche gli immancabili... Alieni.
Nel corso delle missioni, la vostra visuale (leggermente in alto e dietro il mezzo), vi permetterà di guidare attraverso tunnel, ostacoli e scenari sempre diversi, coadiuvati

da un display tattico e da un radar di puntamento che lockerà le armi automaticamente. I problemi a cui dovrete far fronte voi saranno dati dall'esaurirsi delle munizioni, dal dover raffreddare i motori dei jet (fondamentali per i balzi) e dall'ahimè implacabile deteriorarsi della corazza sotto i colpi nemici.
Tattico, con una discreta possibilità di interagire con il terreno (modificandolo sparando ai ripari, o



sfruttando anche il semplice albero per ottenere copertura), Armored Core è un gioco con un grande spessore (nel momento in cui pensate di aver ottenuto la configurazione di componenti ideali, supercorazzati e con armi a sufficienza per fondere o sbriciolare tutto, potreste scoprire di non avere l'energia necessaria ad attivare i laser, o che

il vostro telaio non sopporta tanto peso, o che il vostro reattore non riesce a sprigionare spinta a sufficienza).
Purtroppo per il movimento, questo è possibile in un'unica modalità (quando avete i piedi per terra): di corsa. Già, forse non è stato ritenuta utile l'opzione di doversi muovere di poco, magari con estrema cautela... peccato. Ciò nonostante, la possibilità di muovere di lato, mantenendo il lock-on sui bersagli è davvero utile e risulterà estremamente apprezzata.
Divertente, dinamico, veloce e coinvolgente. Cosa altro dire di Armored Core? Forse che

è un pochino troppo a senso unico, ma in fondo non è che si possa fare molto altro con un gioco del genere. Cercate di giocarlo con impegno, in sintonia con lo spirito del prodotto. Guardate il briefing della missione che volete intraprendere, osservate la retribuzione, il terreno e i nemici che dovrete combattere e quindi gettatevi all'emporio, scegliete componenti e armi calibrate alla bisogna, passate all'officina per installarle, e testale nella palestra di training (è gratis e i danni sono simulati!) e poi, magari, fatevi cambiare pattern e colorazione mimetica

dell'AC. Ok, le armi sono a guida laser e con una cadenza di fuoco mostruosa, ma... non si sa mai, ed è comunque sicuramente in sintonia con lo spirito del gioco.
Buona Caccia

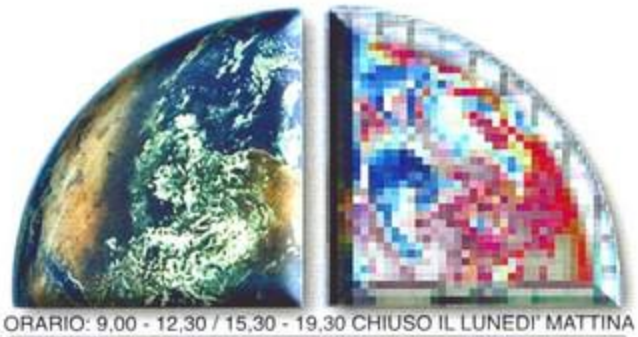
Christian Antonini

PLAYSTATION

GRAFICA:	86
SONORO:	75
GIOCABILITÀ:	82
LONGEVITÀ:	88

Un buon gioco, estremamente divertente nel vivo dell'azione, ma che vi darà tanto di più quando dedicherete alla preparazione e alla compravendita di componenti e armi. Calibrate con attenzione risorse e mezzi!

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

PROGETTO GRAFICO: Alex Street - Modena Tel. (059) 36 66 26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

SATURN

AMOK	USA	49000
BATMAN FOREVER	USA	49000
DARKSEED	JAP	49000
DAYTONA USA C.E.	PAL	59000
DIE HARD TRILOGY	PAL	69000
DODONPACHI	JAP	69000
DUKE NUKEM 3D	PAL	99000
FIFA 98	PAL	99000
FIGHTING VIPERS	JAP	89000
GRADIUS DELUXE PACK	JAP	49000
GRAND CHASER	JAP	49000
GRANDIA	JAP	149000
GUARDIAN HEROES	USA	69000
GUNDAM SYDE STORY 2	JAP	99000
GUNGRIFFON	JAP	59000
HOUSE OF THE DEAD	JAP	119000
LAST BRONX	JAP	69000
LOST WORLD JURASSIK PARK	PAL	89000
MANX TT	PAL	79000
MARVEL SUPER HEROES	JAP	119000
MORTAL KOMBAT 2	PAL	59000
MR. BONES	USA	59000
NBA LIVE 97	PAL	89000
OLYMPIC SOCCER	PAL	79000
PANZER DRAGON RPG	JAP	99000
PLANET JOKER	JAP	79000
QUAKE	PAL	89000
QUANTUM GATE I	JAP	49000
ROAD RASH	PAL	69000
SAMURAI SPIRIT RPG	JAP	69000
SCORCHER	USA	49000
SEGA RALLY	PAL	59000
SEGA TOURING CAR	PAL	79000
SONIC R	PAL	79000
THE STORY OF THOR 2	PAL	59000
TOMB RAIDER	PAL	89000
VIRTUA COP	PAL	69000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	49000
VIRTUAL ON	USA	69000
WARCRAFT 2	PAL	99000
WINTER HEAT	JAP	139000
Z	PAL	89000

NINTENDO ULTRA 64

BOMBERMAN 64	PAL	129000
CHAMELEON TWIST	USA	119000
DARK RIFT	USA	139000
DIDDY KONG RACER	PAL	119000
DOOM	USA	159000
DORAEMON	JAP	149000
DUAL HEROES	JAP	149000
DUKE NUKEN 64	USA	139000
DYNAMITE SOCCER	JAP	129000
EXTREME G	PAL	149000
FIFA 98	PAL	129000
FIGHTERS DESTINY	USA	159000
FORMULA 1 POLE POSITION	PAL	139000
GO GO TRUBLE MAKERS	PAL	129000
GOLDEN EYE	PAL	129000
HEXEN	USA	109000
INTERN. SUP. SOCCER 64	USA	169000
INTERNATIONAL SOCCER 64	PAL	149000
KILLER INSINCT GOLD	PAL	139000
LAMBORGHINI 64	PAL	149000
MACE	USA	149000
MADDEN 98	PAL	129000
MARIO 64	PAL	109000
MARIO KART 64	PAL	109000
MISSION IMPOSSIBLE	USA	169000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	USA	149000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	PAL	169000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	149000
MULTI RACING CHAMP.	JAP	129000
MULTI RACING CHAMP.	USA	159000
NAGANO 98	PAL	159000
NAGANO WINTER 64	JAP	129000
NBA IN THE ZONE 98	JAP	159000
NFL QUARTERBACK 64	USA	159000
PILOT WING	PAL	115000
PUYO PUYO 64	JAP	129000
QUAKE 64	USA	169000
REV LIMIT	JAP	TELEF.
SAN FRANCISCO RUSH	USA	169000
SNOBOW KIDS	JAP	109000
STAR FOX + JOLT PACK	PAL	149000
STAR WARS	PAL	119000
TETRISPHERE	USA	159000
TOP GEAR RALLY	USA	159000
TUROK	PAL	149000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	JAP	149000
WAR GODS	USA	149000
WAVE RACE	PAL	109000
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	USA	149000
WCW WRESTLING 64	PAL	159000
YOSHI ISLAND 64	PAL	115000
YOSHI ISLAND 64	USA	159000

SONY PLAYSTATION

ABE' ODYSSE-ODDWORLD	PAL	95000
ACE COMBAT 2	PAL	89000
ACTUA GOLF 2	PAL	95000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	PAL	69000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR RACE	PAL	89000
ALL STAR SOCCER	PAL	89000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
AREA 51	PAL	79000
ARK OF TIME	PAL	89000
ARMORED CORE	USA	119000
BATMAN E ROBIN	PAL	TELEF.
BATMAN FOREVER THE ARCADE	USA	49000
BEAST WARS TRASFORMERS	USA	99000
BLAST CHAMBER	PAL	59000
BLAZING DRAGONS	USA	39000
BLODY ROAR	PAL	95000
BODY HAZARD	JAP	99900
BOMBERMAN WORLD	JAP	129000
BROKEN HELIX	USA	89000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BROKEN SWORD 2	PAL	95000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUSHIDO BLADE 2	JAP	139000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	89000
BUSTER BROS COLLECTION	PAL	89000
CARNEAGE HEART	PAL	49000
CASTELVANIA X	PAL	95000
COOL BORDERS 2	PAL	95000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	USA	39000
DARK FORCES	PAL	79000
DEAD OR ALIVE	JAP	139000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	95000
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	49000
DEVIL'S DECEPTION	PAL	95000
DIABLO	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	49000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	PAL	99000
DUKE NUKEM 3D	PAL	95000
EXCALIBUR	PAL	79000
FADE TO BLACK	PAL	49000
FIFA 96	PAL	49000
FIFA 97	PAL	79000
FIFA 98	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL FANTASY VII	PAL	99000
FLYING CORPS	PAL	95000
FORMULA 1 97	PAL	99000
FORMULA 1 97	USA	109000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	PAL	95000
FROGGER	PAL	95000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JAP	119000
G-POLICE	PAL	95000
GEX 2	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	USA	109000
GRAN TURISMO	PAL	95000
GRAND THEFT AUTO	PAL	89000
GRID RUN	PAL	49000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	129000
HEAVEN'S GATE	PAL	89000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES DISNEY'S	PAL	95000
HEXEN	PAL	79000
INDIPENDENCE DAY	PAL	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	PAL	49000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCC. DX	PAL	79000
IZNOGOUD	PAL	89000
K1 ARENA FIGHTER	PAL	89000
LAST REPORT	PAL	89000
LOMAX	PAL	69000
MACHINE HUNTER	PAL	89000
MADDEN 98	PAL	89000
MARVEL SUPER HEROES	USA	119000
MEN IN BLACK	PAL	99000
METAL GEAR SOLID	JAP	TELEF.
METAL SLUG	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	49000
MONSTER TRUCK RALLY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	89000
MOTO RACER	PAL	95000
MYST	USA	49000
NAGANO WINTER 98	JAP	89000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	JAP	139000
NANOTEK WARRIOR	PAL	49000
NBA IN THE ZONE	PAL	59000
NBA IN THE ZONE 98	PAL	95000
NBA LIVE 97	PAL	79000
NBA LIVE 98	PAL	89000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NEED FOR SPEED 3	PAL	95000
NHL 97	PAL	79000
NHL 98	PAL	89000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	PAL	79000
NIGHTMARE CREATURES	PAL	89000
NINJA TENCHU	JAP	139000
NUCLEAR STRIKE	PAL	89000
OLIMPIC SOCCER	PAL	59000
ONE	USA	59000
OVERBOARD	PAL	89000
PANDEMONIUM	PAL	79000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PANZER GENERAL	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	59000
PARASITE EVE	JAP	145000
PERFECT ASSASSIN	PAL	89000
PGA 98	PAL	89000
PITBALL	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	99000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	49000
POWER BOAT RACING	PAL	95000
POINT BLANK	PAL	89000
PREMIER MANAGER 98 (ITAL.)	PAL	95000
PRO PINBALL TIMESHOCK	PAL	95000
PRO WRESTLING POWERMOVE	PAL	59000
PROJECT GAIARAY	JAP	99000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	79000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	79000
RAYTRACER	PAL	79000
RED ALERT	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	PAL	TELEF.
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	PAL	79000
RETURN FIRE	USA	39000
RIVEN	PAL	109000
ROKMAN ADVENTURE	JAP	89000
ROSCO MCQUEEN	PAL	79000
RUNABOUT	JAP	79000
SAMURAI SPIRIT REVENGE SPECIAL	JAP	139000
SIM CITY 2000	PAL	79000
SKULLMONKEYS	PAL	89000
SLAMSCAPE	PAL	39000
SOCCER 97	PAL	69000
SOUL BLADE	PAL	95000
SOVIET STRIKE	PAL	49000
SPEED KING	JAP	49000
SPEEDSTER	PAL	59000
SPICE WORLD	PAL	59000
SPIDER	PAL	69000
STEEL REIGN	PAL	89000
STREET FIGHTER COLLECTION	PAL	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	PAL	89000
STREET RACER	PAL	59000
STRIKE POINT	USA	49000
SUIKODEN	PAL	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	PAL	95000
SUPERSONIC RACER	PAL	49000
SYNDICATE WARS	PAL	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	79000
TEKKEN 2 PLAT.	PAL	49000
TEKKEN 3	JAP	145000
TEKKEN PLAT.	PAL	49000
TENKA	PAL	79000
TEST DRIVE OF ROAD	USA	69000
TETRIS PLUS	PAL	95000
THE CITY OF LOST CHILDREN	PAL	89000
THE LOST WORLD JURASSIC PARK	PAL	89000
THE NOTE	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TILT	PAL	69000
TIME CRISIS + GUN	PAL	145000
TITAN WARS	PAL	49000
TOBAL N.1	PAL	49000
TOCA TOURING CAR	PAL	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	PAL	79000

SONY PLAYSTATION

TOMB RAIDER	PAL	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OFF XIAN	PAL	95000
TOSHINDEN	PAL	49000
TOSHINDEN 2	PAL	89000
TOSHINDEN 3	PAL	89000
TOTAL DRIVIN'	PAL	89000
TOTAL NBA 98	USA	119000
TREASURE OF THE DEEP	USA	79000
V-RALLY	PAL	89000
V-TENNIS	PAL	79000
V-VOLLEY	PAL	89000
VANDAL HEARTS	PAL	89000
VMX RACING	PAL	89000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARGODS	PAL	89000
WARHAWK	PAL	49000
WCW VS THE WORLD	PAL	95000
WILD ARMS	USA	115000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	PAL	49000
WING COMMANDER IV	PAL	89000
WING OVER	PAL	89000
WINNING ELEVEN 3	JAP	139000
WINNING ELEVEN 97	JAP	69000
WORMS	PAL	59000
WRECKING CREW	PAL	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	PAL	79000
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	PAL	99000
X2	PAL	69000
Z	PAL	79000
ZERO DIVIDE	PAL	59000

PlayStation

PROSSIMA APERTURA!!

REGGIO EMILIA

Via Secchi, 6/a

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

ASCII ENTERTAINMENT

AERO GAUGE

CORSE A MEZZ'ARIA

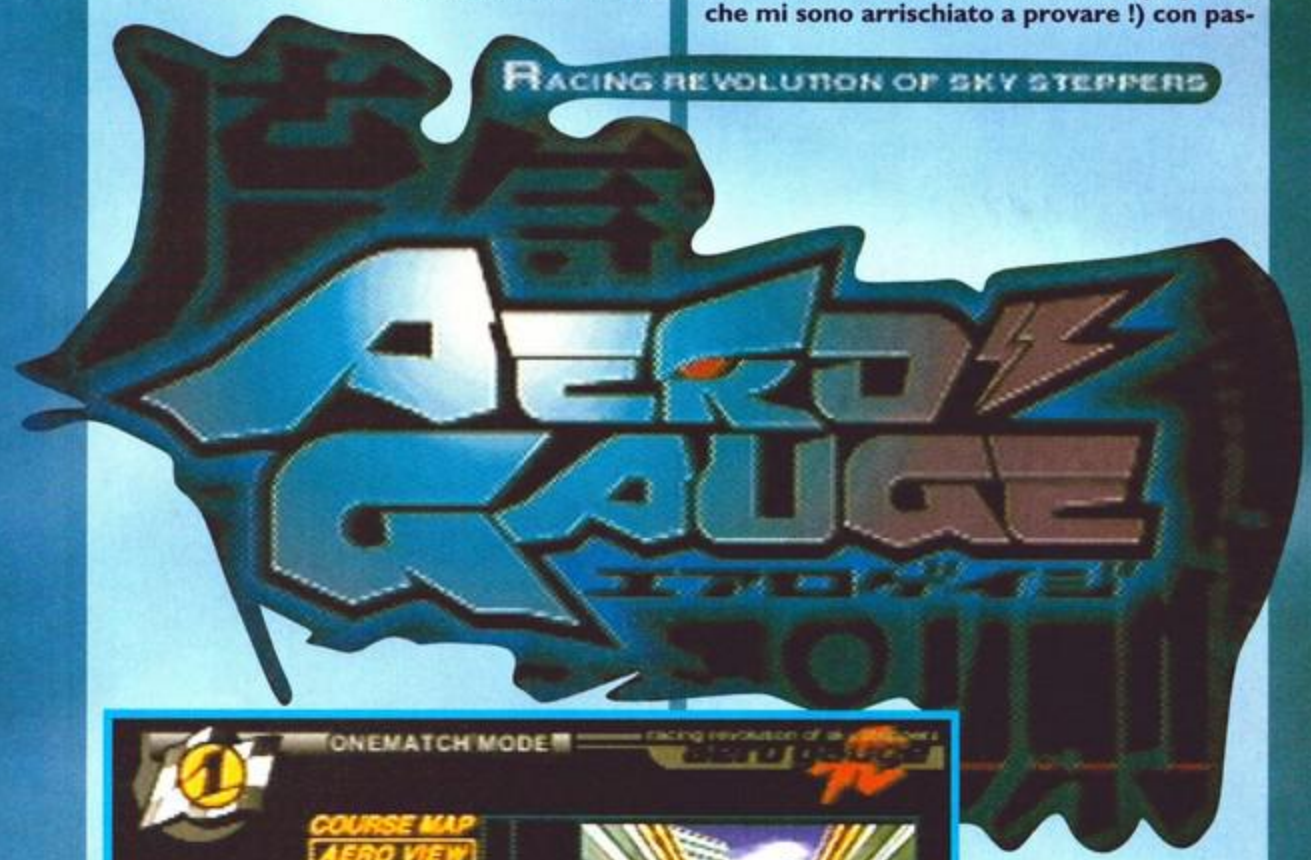
71

1-2 GIOCATORI

REVIEW

VI RIVELERÒ UN SEGRETO: QUANDO VI ACCINGETE AD AFFRONTARE DELLE MONTAGNE RUSSE PARTICOLARMENTE AGGRESSIVE NON RINTURCINATE IL COLLO!

Esatto: se non volete ritrovarvi a girovagare come zombie colpiti da paresi fulminante, non lasciatevi schiacciare dalla forza centrifuga! Questo è il saggio insegnamento che ho tratto da un'esperienza vissuta personalmente alle Magic Mountains di Los Angeles: mentre un paio d'amici particolarmente "no-limits" guardavano in faccia l'orizzonte che si avvicinava a velocità impressionante (altro che i nostri parchetti italiani), io pensavo bene di lasciarmi vincere dalla forza centrifuga e rinturcinarmi (leggi avvoltolarmi su me stesso) come un viscido lombrico. Risultato delle mie personalissime convinzioni di fisica: esco dalla suddetta attrazione (la prima che mi sono arrischiato a provare !) con passi, movenze e postura che ricordano il miglior Frankenstein. Purtroppo, questo sfortunatissimo infortunio (un torcicollo da antologia!) ha fatto in modo che non potessi provare l'ebbrezza di farmi sparare a velocità inusitate da tutte le altre sadiche attrazioni, procurandomi dunque un'ottima giustificazione per il



mio forfait per il resto della giornata. La morale della simpatica storiella dunque si riassume in quanto segue: se degli amici (i tipici brillantoni che, appena entrati nel parco, cercano subito l'attrazione più letale) vi costringono a provare con loro l'ebbrezza di esperienze per lo meno insane, affrontate subito lancia in resta la prima prova da veri idioti patentati e procuratevi una menomazione più o meno permanente (fingete se necessario), vi sarete aggiudicati un'ottima giustificazione per evitare il resto delle torture e probabilmente verrete additati come veri eroi (o come imbecilli di primissima scelta, a secondo del quoziente d'intelligenza dei vostri amiconi), bravi!

Questo delirio editoriale mi dà la possibilità di introdurre il gioco di cui sto per parlarvi: Aero Gauge. Si tratta di un gioco di corse che vede come protagonisti quei mezzi (che possiamo definire aero-macchine), partoriti dalle menti dei programmatori di mezzo mondo, che viaggiano un po' sulla terra e un po' a mezz'aria, aggiungendo alla tipica sfida delle corse terrestri la variabile altitudine. Le piste su cui questi veicoli si sfidano a colpi di reattori ricordano appunto i percorsi delle montagne russe: brusche sterzate, tunnel vorticosi, lente salite che si trasformano in discese mozzafiato, il tutto a una velocità che dovrebbe rendere la cosa spaventosa (per me terrificante).

Aero Gauge propone la solita sfida tipica di questo genere: la possibilità di compiere giri per il "time attack" allo scopo di segnare il miglior tempo, la gara su circuito con altri sette partecipanti e la modalità Grand Prix, nella quale dovrete accumulare un quantitativo minimo di punti per accedere alle piste successive fino a completarle. I circuiti sono solo sei (di cui due nascosti all'inizio del gioco) e i mezzi tra cui scegliere sono limitati a cinque, ognuno con caratteristiche peculiari. Segnaliamo in particolare la confusione creata dai menu: le caratteristiche dei mezzi sono pressoché illeggibili perché incastrate in grafici a radar a dir poco minuscoli e anche la grafica del menu di scelta della pista è decisamente poco chiara. Utile si rivela invece la possibilità di utilizzare le ghost car, a patto d'avere pronta una memory card per memorizzare le vostre prestazioni.

Ma passiamo al gioco vero e proprio: una volta catapultati in pista, avrete la possibilità di scegliere fra tre telecamere. Oltre alla visuale da dentro il mezzo, troverete a vostra disposizione un paio di visuali esterne da dietro l'aero-macchina che si differenziano tra loro solo per la lontananza dal veicolo in vostro possesso. Ho trovato estremamente affascinante la telecamera posta all'interno dell'abitacolo, poiché riesce effettivamente a dare una maggiore sensazione di velocità e di coinvolgimento (vi consiglio di usarla anche in Top Gear Rally: è qualcosa d'incredibile!), soprattutto nei tunnel e negli spazi più angusti. Alla partenza scoprirete che guidare è estremamente semplice e che le uniche azioni richieste sono il tenere il pulsante dell'acceleratore costantemente premuto e virare bruscamente alle curve della pista (non sono presenti né turbo né marce); altre manovre, quali impennate, frenate e cambi d'altitudine sono

estremamente rare. E qui, signori miei, la descrizione sommaria del gioco si unisce alle critiche dell'attento recensore che in questa notte di pioggia si accinge, tristemente, a battere sulla tastiera parole di fuoco all'indirizzo di questo prodotto che possiede ben pochi pregi ma tanti (e gravi) difetti. Il primo, serio problema è molto semplice: il gioco non è divertente e la sua longevità si aggira sui cinque-dieci minuti. Il sistema di controllo, infatti, è decisamente troppo semplice e i time attack stufano molto presto; se poi passiamo alla modalità grand prix la faccenda si fa ancora più triste: gli avversari sono pressoché imprendibili (tranne gli ultimi due se siete dei draghi) e la frustrazione accompagnerà presto il vostro ditino sul pulsante "off" della console. Aero Gauge avrebbe potuto salvarsi con la modalità multiplayer, ma anche qui fallisce clamorosamente: la sfida a due è più emozionante (perché più equilibrata) ma il problema si rivela essere la scarsità e l'insulsaggine delle piste. Io non mi capaciterò mai di come una software house possa lanciare sul mercato un gioco di corse con solo quattro piste (le due nascoste, vista la longevità del gioco, non le vedrete mai), di cui una semplice fino all'inverosimile; suddetti circuiti sono poi realizzati in maniera per lo meno frettolosa, con texture sommarie, pochissimi ostacoli, edifici ridicoli e niente di divertente in cui imbattersi. Se proprio volessimo salvare qualcosa dei percorsi, potremmo citare i tunnel realizzati discretamente (soprattutto quello sottomarino) con l'effetto "calamita" esercitato dalle pareti sul vostro mezzo e l'appena sufficiente sensazione di velocità (che comunque cala paurosamente in modalità multiplayer). Per quanto riguarda le aero-macchine, sono realizzate abbastanza bene ma aggiungono veramente poco alla longevità del gioco vista la loro similarità. La sezione che, invece, si salva in pieno è quella del sonoro: sulla cartuccia sono presenti venti motivetti diversi, tutti discretamente belli, che è possibile ascoltare tramite un interfaccia tipo lettore CD nel menu opzioni. Gli effetti sonori si attestano, a loro volta, sulla mediocrità.

Questo Aero Gauge perde dunque tutte le battaglie: con i giochi di corsa che lo hanno preceduto sulla console della grande N (in particolare Extreme G) e con qualsiasi obiettivo si siano posti i programmatori. Il mio consiglio è quello di buttarvi su ben altri giochi di questo genere (l'unico abbastanza fertile sul Nintendo 64), mi riferisco a Wave Race, Extreme G e Top Gear Rally o di aspettare (come faccio io, in trepidante attesa) l'uscita di F-Zero X.

Davide Pessach

NINTENDO 64

GRAFICA	60
SONORO	80
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	55

Siamo di fronte a un prodotto che probabilmente è un tentativo di lasciar fare tutto il lavoro alla potenza del Nintendo 64 (celebre per la velocità con cui muove la grafica poligonale). Solitamente c'è sempre qualcuno a cui consigliare titoli non proprio ben riusciti (fanatici di particolari generi) ma in questo caso mi sento di consigliarlo soltanto a chi faccia collezione di cartucce...

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.

·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventurati in questi labirinti da incubo.
Emula le gesta dei mitici eroi, alla ricerca di tesori e gloria. Deathrap Dungeon vi immerge in un vero mondo fantasy tridimensionale in cui incontrare folletti, orchi, minotauri ed enormi draghi è assolutamente normale. Scegliete il vostro eroe e partite alla ricerca di enigmi e misteri insoluti.
Utilizzate differenti armi, oggetti e pozioni per sopravvivere e avere la meglio sugli abominevoli orrori che vi verranno scagliati contro. Epici duelli vi attendono, a questo punto è da codardi tirarsi indietro.

- **Una spettacolare avventura fantasy ricca di azione**
- **Grafica dettagliata in un ambiente in vero 3D**
- **Armi e oggetti possono essere trovati per migliorare il personaggio**
- **Decine di missioni differenti**
- **Un bestiatio di mostri senza precedenti, dai piccoli folletti agli enormi draghi e giganti!**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

FUNSOFT

BEACH VOLLEY HEROES

BEACH VOLLEY (!)

85

GIOCATORI 1/2

DOPO UN INVERNO PARTICOLARMENTE MITE, AL MOMENTO DI SCRIVERE QUESTA RECENSIONE IL TEMPO È PARTICOLARMENTE INCLEMENTE, PIOVE IN CONTINUAZIONE E PUR ESSENDO ORMAI GIÀ METÀ APRILE FA PIUTTOSTO FREDDO. DOPO LE GIORNATE DI SOLE IN CUI BASTAVA INDOSSARE UNA CAMICIA, SIAMO TORNATI AI GIUBBOTTI PESANTI, E VEDERE UNA SPIAGGIA ASSOLATA SCATENA SICURAMENTE UNA CERTA INVIDIA NONCHÉ UN INTENSO DESIDERIO DI TROVARSI AL POSTO DEI POLIGONI DELLA PLAYSTATION

I poligoni in questione raffigurano degli improbabili giocatori di beach volley che si contendono soldi e gloria a colpi di servizi, alzate e schiacciate. Come ben saprete, le squadre di beach volley sono composte da due soli giocatori, e BVH ci permette

di scegliere tra nove differenti squadre, sette maschili e due femminili, più una a sorpresa. Queste squadre sono un po' particolari, nel senso che le caratteristiche salienti dei giocatori sono caricate oltre misura: si passa così dagli Actors, che sono dei figaccioni da spiaggia, ai Fighters, ossia le due

BEACH VOLLEY HEROES

persone che non vorreste mai incontrare in un vicolo buio, alle Sexies, la coppia che invece vorreste sicuramente incontrare non importa dove. Certo, la rappresentazione grafica di questi personaggi è vistosamente

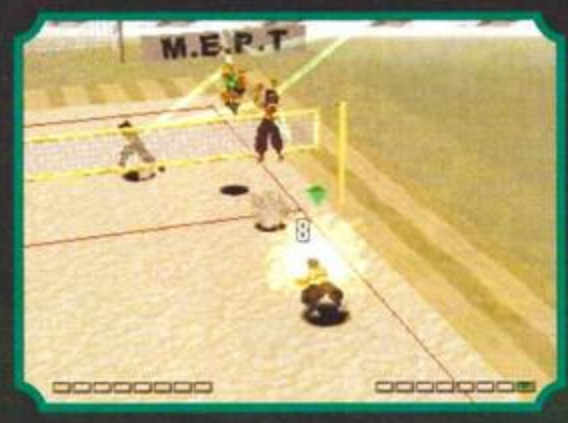
accentuata, nel senso che le donne hanno le forme di Jessica Rabbit e sono abbigliate in modo sicuramente poco adatto al gioco: tacchi alti e stivaloni si sprecano e, pur non avendo mai provato a giocare in spiaggia con i tacchi alti, sono ragionevolmente cer-

to che sia meglio restare a piedi nudi. Anche le caratteristiche degli uomini sono molto vistose, non solo perché le spalle sono larghe tre volte la vita (come neanche Schwarzenegger nei suoi momenti migliori...), ma soprattutto perché l'abbigliamento è veramente poco adatto al gioco. I punk con gli anfibi ai piedi e un enorme bracciale di borchie sono particolarmente patetici, per non parlare dei Soldiers con l'elmetto e i caricatori di proiettili legati al braccio... Ma d'altra parte qualcosa si doveva pur fare per rendere il prodotto un po' vario, o almeno così hanno pensato i programmatori della Funsoft. Anche gli scenari di gioco sono piuttosto strani: infatti il campo vero e proprio è rigorosamente di sabbia, ma l'ambiente circostante rivela una ricerca ossessiva dell'originalità a tutti i costi.

Ma passiamo alla descrizione del gioco vero e proprio: la dinamica, almeno quella, rispetta il vero beach volley. Due giocatori per ogni parte del campo si contendono la partita che consta di uno, tre o cinque set; ogni set consiste in un certo numero di punti (si può scegliere da 5 a 15). Come nel vero volley, se la squadra che serve vince, ottiene un punto, altrimenti il servizio passa di mano. Il gioco vero e proprio è piuttosto semplice: è possibile utilizzare tre differenti configurazioni per il controller, ma la scelta dipende unicamente dall'impugnatura che si preferisce e non cambia il gioco. Con i tasti freccia si possono controllare i movimenti di uno dei propri giocatori, generalmente quello che sta per ricevere la palla, mentre l'altro si muove automaticamente. E' possibile colpire la palla in tre modi differenti, ossia forte (più rischioso, ma più efficace), piano oppure si può scegliere il gioco diretto, ossia si può rimandare la palla nel campo avversario prima che sia stata colpita tre volte. Quest'ultimo colpo è solitamente molto debole, ma può servire per prendere di sorpresa l'avversario mentre si sta posizionando, oppure può servire quando il nostro compagno è troppo lontano dalla rete per potere schiacciare efficacemente. In situazioni di gioco particolari, infine, è possibile utilizzare il tasto per colpi "speciali".

La partita vera e propria non è così esaltante e forti dubbi sorgono sulla longevità del

gioco: d'altra parte è ovvio che il beach volley ha meno opzioni di gioco rispetto alla pallavolo tradizionale, non fosse altro per-



ché, con due soli giocatori che devono colpire la palla alternativamente, non c'è molto spazio per l'originalità degli schemi di gioco. Temo quindi che, dopo avere fatto pratica con le varie mosse, poche, a disposizione, il gioco non sia così divertente. Certo, è possibile scegliere tra tre

livelli di gioco, ma il brivido della maggiore diffi-

coltà è destinato a esaurirsi presto. D'altra parte le opzioni di gioco sono piuttosto numerose: naturalmente è possibile giocare da soli contro la PSX, oppure si può giocare in due. Certamente la seconda opzione è più divertente. Come ogni gioco sportivo è possibile scegliere se effettuare una partita singola, nel qual caso è possibile scegliere sia la propria squadra, sia la squadra avversaria, oppure effettuare un torneo, nel qual caso si gioca con avversari diversi scelti a caso dalla consolle. Il torneo presenta ulteriori varianti, infatti il premio per la vittoria non è solamente la gloria, ma anche una discreta sommetta in denaro. Non solo, ma anche alcuni colpi ben assestati prevedono un'immediata ricompensa in denaro. A dimostrazione del fatto che i programmatori del gioco si devono essere resi conto del fatto che la noia potrebbe sopraggiungere rapidamente, si noti il fatto che è anche possibile scegliere il colore della palla. Un'opzione fondamentale: che gioco di pallavolo sarebbe se non si potesse scegliere il colore della palla, possibilmente con accostamenti improbabili?

Che dire della realizzazione tecnica del gioco? Il movimento dei personaggi è il solito della PSX: fluido in maniera più che accettabile e senza sbavature di poligoni. Forse l'ombra poteva essere curata un po' meglio: infatti sia i giocatori che la palla hanno sempre un'ombra circolare; per la palla niente da dire, anche se l'ombra è sempre più grande della palla, ma mi sembra un po' improbabile che un giocatore proietti a terra un'ombra rotonda. L'inquadratura può essere scelta tra quattro diverse possibilità. Si poteva probabilmente aggiungere una raffinatezza che avrebbe reso il gioco più realistico e più interessante, ossia i segni sulla sabbia. In effetti una delle difficoltà del beach volley consiste nel fatto che movimenti bruschi sulla sabbia creano facilmente dei solchi dove si può inciampare, o che comunque possono creare qualche difficoltà di movimento. In BVH invece la sabbia è sempre perfettamente liscia. Gli scenari di gioco sono realizzati con una certa cura, anche se personalmente li avrei preferiti più realistici: ad esempio di potevano utilizzare fondali di spiagge famose come Montecarlo o Rio de Janeiro invece che scenari da cartone animato giapponese. La musica di sottofondo è innocua, senza infamia e senza lode, mentre i commenti parlati sono piuttosto limitati (e in inglese). Nella maggior parte dei casi non si sente altro che "Oh, no!" oppure "Che gran colpo!". Certamente anche in questo settore ci si poteva sforzare di più.

Ma allora a chi consigliamo questo gioco? Sicuramente ai veri appassionati di pallavolo, da palestra o da spiaggia. Loro troveranno sicuramente di che divertirsi, poiché la passione per un gioco ci fa dimenticare la monotonia della sua versione per console. D'altra parte si deve riconoscere che i programmatori si sono sforzati di rendere il gioco vario, anche se a mio avviso non è la scelta del colore della palla o del fondale che rende un gioco interessante. Qualche dubbio invece per tutti gli altri videogiocatori: all'inizio il gioco è sicuramente divertente, ma il rischio è di relegare il CD in un cassetto nel giro di pochi giorni.

Jojo

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	85
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	78

Un gioco per specialisti della pallavolo. Per tutti gli altri divertimento assicurato per poche ore, poi la noia potrebbe avere il sopravvento.

THE GAMES MACHINE
si Rinnova

Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

con la
Professionalità

e lo Stile
di Sempre

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

XENIA EDIZIONI

Anche in versione con CD-ROM

Le nostre offerte vanno a ruba

corri al point* più vicino non approfittarne è un vero REATO

GLOBAL GAME

299.000

Iva inclusa

+ un gioco
+ un soggiorno omaggio

*LA PROMOZIONE TERMINA IL 31/7/98

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

COCQUIO TREVISAGO (VA) CONTRADA TAGLIABO, 4 TEL. 0332/701506
BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A TEL. 030/3369455
COSENZA PIAZZA FERA, 12 TEL. 0984/791850
PALERMO VIA SCIUTI, 138 A/B/C TEL. 091/6262805
BARI VIA A. VOLTA, 6/F TEL. 080/5569582
CHIASSO CORSO SAN GOTTARDO, 54 TEL. 004191/6824084

PERUGIA VIA PALERMO, 21/B TEL. 075/5837354
BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 TEL. 02/38300917
SCICLI(RG) VIA NINO BIXIO, 4 TEL. 0932/831481
SESTO SAN GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 TEL. 02/2481724
RAVENNA VIA DI ROMA, 157/A TEL. 0544/219132
CAGLIARI VIA IGLESIAS, 43 TEL. 070/655037

SINTONIZZATI
ANCHE TU OGNI SABATO ALLE 14,30 SU
CANALE 10 PER SEGUIRE GET READY!
IL 1º PROGRAMMA TELEVISIVO
INTERAMENTE DEDICATO AI VIDEOGIOCHI

a FIRENZE

GAME STORE

...quando il videogioco diventa arte!

PASSA IN UNO DEI NOSTRI PUNTI VENDITA E PROVA LE ULTIME NOVITA' PER CONSOLE
I PREZZI...? GIUDICA TU STESSO...

NBA SHOOTOUT *(U.S.A.)*
115.000

TOMB RAIDER 2
99.000

MASTER OF TERAS KASI
95.000

FIFA '98
99.000

TEKKEN 3 *(JAP)*
149.000

POWERBOAT RACING
99.000

THE HOUSE OF THE DEAD *(SS)*
109.000

007 GOLDENEYE (N64)
129.000

DEAD OR ALIVE *(JAP)*
135.000

FINAL ATTACK *(JAP)*
139.000

FIGHTERS DESTINY (N64)
149.000

QUAKE (N64) *(U.S.A.)*
159.000

..E SE NON FOSSE ABBASTANZA, PERMUTIAMO ANCHE I TUOI VECCHI GIOCHI !!!
ALLORA, COSA STAI ASPETTANDO ? ENTRA ANCHE TU NEL FANTASTICO MONDO GAME STORE

GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824. Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
e adesso anche a Scandicci in via Turri 21, Tel. 055/251716
PER RICEVERE LISTINI RIVENDITORI TELEFONARE AL 055/4361225 OPPURE FAXARE AL 055/4368103

SONY

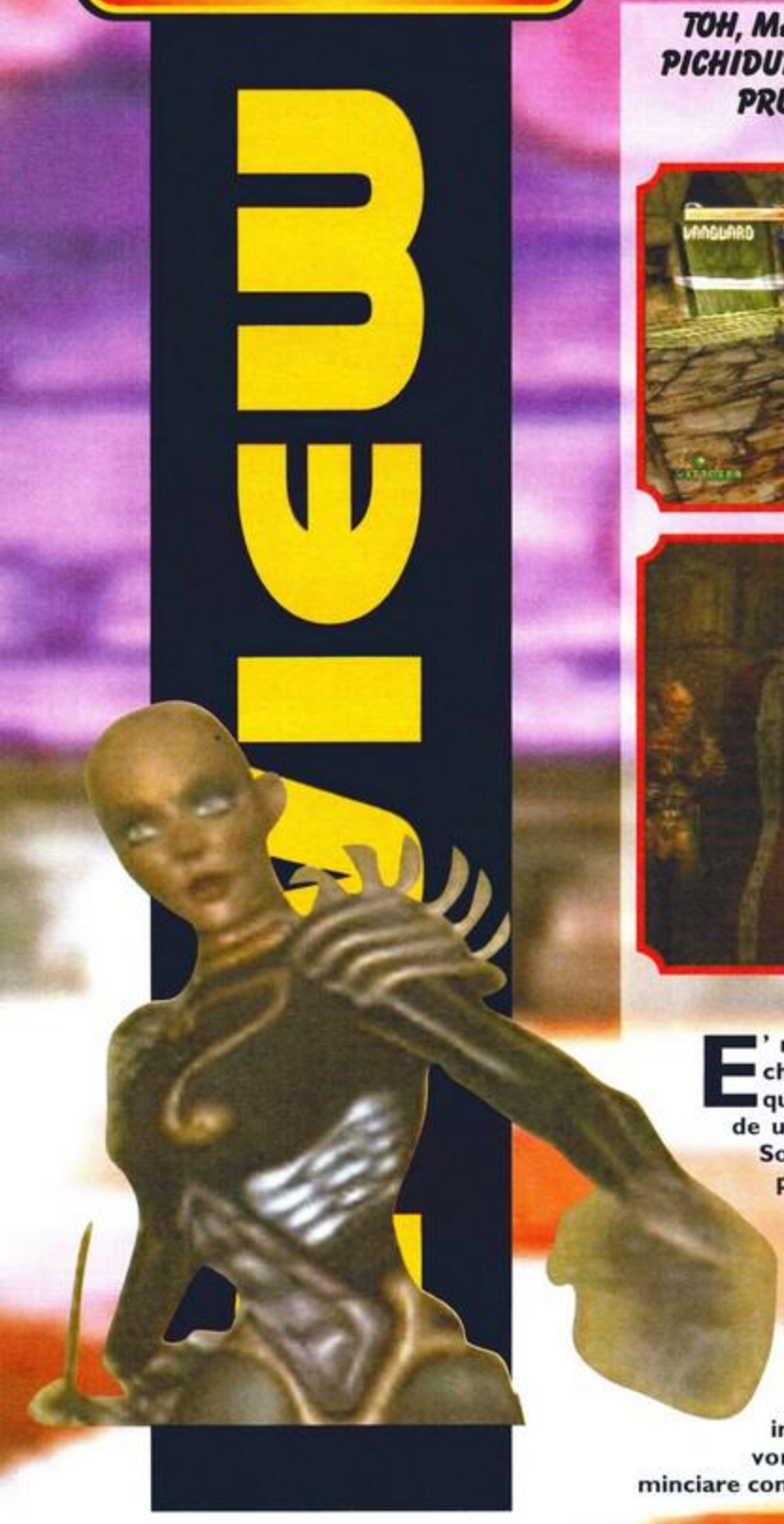
CARDINAL SYN

PICCHIADURO ANZIANO

92

GIOCATORI 1/2

CARDINAL SYN



TOH, MA VA CHE BEL, VUN NEF PICHIDUR; LA GHE NE SE SENTIVA PRUPRI LA MACANSA!

LA TRISTE TRAMA DI QUESTO GIOCO

Correva di brutto l'anno quattrocentoventi, la Terra era sconvolta da sanguinose guerre che coinvolgevano diversificati gruppi di esseri umani, disumani, animali e non.

Chiaramente si era perso da tempo il motivo che all'inizio spinse le diverse fazioni a combattersi, ma a tutti non interessava poi molto, del resto nessuno dei guerrieri voleva tornarsene a casa e scoprire che la propria moglie era scappata con il fornaio che aveva scelto di fare il servizio civile al posto del militare.

Ormai erano molti anni che si combatteva e una guerra non è mai bella, specie se le armi sono spesso le magie del Mulino Bianco, ma l'orgoglio è troppo presente in certe persone che ogni tramonto lo guardano come se fosse l'ultimo, non per paura di non arrivare alla sera successiva, ma perché non sanno se la mattina il sole spunterà di nuovo.

E' molto carino questo nuovo picchiaduro della Sony; certo, per quanto possa essere bello, possiede un grande difetto che alla cara Sony dovevano considerare: esce praticamente in contemporanea con un altro picchiaduro poligonale... indovina un po' quale? Bravo hai vinto un orsacchiotto che suona i piatti, Tekken 3.

Chiariamo quindi subito che, comunque vada, questo gioco merita soltanto di essere preso in considerazione dopo il capolavoro Namco e ora possiamo cominciare con la recensione.

Ed è proprio in un periodo tanto cupo e triste che si sentiva la mancanza di un uomo valoroso, che combattesse non per stroncare vite, ma per guadagnare la pace; un uomo che lottasse sì con le armi e distruggendo raccolti e villaggi, ma con l'entusiasmo di chi sa di devastare per una buona causa; un uomo insomma che potesse prendere per le orecchie tutti quegli esseri e per le narici chi le orecchie già non le possedeva più, e portarli verso un nuovo mondo, pieno di amore e speranza verso il futuro. Ebbene quest'uomo non arrivò mai, quindi è inutile parlarne.

GLI SLAVI FANNO LE TRADUZIONI

Prima di iniziare dovrai affrontare la devastante schermata delle opzioni, che ti permetterà di scegliere tra il torneo, il survival, la battaglia a squadre (armato di righello e squadretta dovrai eliminare a colpi di centimetri il tuo avversario) e infine le opzioni, vera prova di resistenza nel gioco; in questa schermata, infatti, noterai che la traduzione in italiano è stata fatta da dei geni dell'italiano, ben presto, non temere; noterai delle chicche di traduzione che solo un analfabeta potrebbe concepire (infatti a me le hanno fatte notare), ma quello che in assoluto ha riscosso più successo è sicuramente la parola "ojjeti" invece di "oggetti". Ma dico io, ti sembra possibile? Va beh, comunque lo sforzo c'è stato e non infieriamo.

Il gioco in questione è ambientato appunto durante la sanguinolenta guerra di cui sopra e all'inizio (all'inizio perché in seguito ti impadronirai di altro otto lottatori) impersonerai uno degli otto capi clan. Naturalmente il tuo scopo è di arrivare dinanzi al sommo capoccione della guerra, colui che l'ha fatta scoppiare per trarne interessi propri; infatti è proprio lui, il sommo capoccione della guerra, che manda degli extracomunitari sul campo di battaglia per vendere souvenir o pulire la visiera degli elmi in cambio di qualche spicciolo.

Chiaramente per giungere al cospetto dell'ultimo dei boss, dovrai prima affrontare tutti i capi clan presenti sul campo di battaglia, quindi il tuo compito potrebbe anche terminare funestamente; anche se, fortunatamente, potrai rinascere qualche volta grazie a delle misteriose pozioni che ora non sto qui a rivelare (insomma ci sono i continue).

Gli incontri si svolgeranno alla maniera classica (come accade in tutte le guerre), e cioè chi per primo vincerà il numero di match prestabilito, si aggiudicherà la vittoria e potrà passare al capo clan successivo.

La grossa peculiarità di questo interessantissimo picchiaduro a incontri, non è che potrai giocare contro un amico, e nemmeno che avrai a disposizione un sacco di bellissime e coreografiche mosse; bensì la sensazione (e l'effettiva possibilità) di grande libertà di manovra. Mi spiego meglio: l'area di gioco non è vastissima, ma all'interno di questa ti potrai muovere (a differenza dello stesso Tekken 3) in tutte le direzioni; potrai quindi correre all'indietro e girare liberamente intorno all'avversario... insomma, potrai, nei limiti imposti dalla coreografia del livello, godere di un vero 3D.

Già altri tentativi del genere erano stati fatti, ma non mi avevano mai convinto a causa di un uso della telecamera troppo limitato, il che spesso portava a nascondere le stesse

azioni offensive; in Cardinal Syn tutto questo non accade e, anzi, sarà anche questo motivo di piacere per la vista.
Come se non bastasse, sparsi per l'area di gioco troverai vari oggetti che ti daranno una mano (o la daranno al tua avversario, nel caso sia lui a raccoglierli) nell'incontro; prima fra tutti, sicuramente è la spada potenziata che potrai far saltar fuori dal bauletto che non ti sarà difficile individuare e aprire (basterà tirargli una bottarella), e che ti permetterà di avere una marcia in più; ma da non sottovalutare sono anche le pozioni energetiche o il litro di birra per bere alla faccia al tuo assetato avversario (no, in realtà questo non c'è, ma non ci sarebbe stato male).

scoprire quale sia la sua arma micidiale), il cattivo imbruttito, ecc.; oltre a questi, poi, subentreranno altri otto personaggi che otterrai battendo metodicamente tutti i boss di fine gioco. Ognuno dei primi otto combattenti ha scritto nel suo destino che dovrà combattere contro un determinato boss finale (una volta battuto questo, inoltre, dovrà affrontare anche il famoso sommo capoccione della guerra); una volta finito il gioco, il boss finale entrerà a far parte della rosa degli otto diventando il nono... andrà avanti così fino a quando non saranno disponibili sedici guerrieri in tutto, chiaro? Spero di sì, anche perché altrimenti non saprei proprio come fare a sopravvivere... inoltre, anche dopo aver ottenuto tutti i personaggi "segreti", potrebbero arrivare altre inquietanti sorprese.

BELLA IL RAFFO SIAMO I PERSONAGGI
All'inizio sono solo otto ma, grazie alle loro interessanti caratterizzazioni, non dovresti avere fin da subito grossi problemi nel trovare il tuo prediletto; ad ogni modo, seguono i soliti schemi che persistono dai tempi di Street Fighter 2 e cioè troverai il figaccione potente e agile ma antipatico, le signorine belle, la bestia (come Mongoro... lascio a te

IL MESTO COMMENTO TECNICO
Indubbiamente è la parte grafica l'aspetto meglio reso del gioco; oltre ai notevoli filmati animati, in Cardinal Syn le chicche estetiche si sprecano, come ad esempio le chiazze di liquido rosso che rimangono sul pavimento per tutta la durata dell'incontro, o lo stesso liquido rosso che affiora, a mano a mano che la lotta avanza, dal corpo del lottatore in base ai colpi ricevuti. Da non trascurare, comunque, le animazioni nel complesso molto ben fatte (anche se non esenti da qualche piccolo difettuccio nella camminata) o gli splendidi effetti di luce e ombre che provocano le armi fendendo l'aria.
Il sonoro è notevole, caratterizzato da un parlato digitalizzato interamente in italiano e da musiche molto d'ambientazione che varieranno a seconda dello scenario e che, una volta tanto, si adatteranno alla sua ambientazione.
Concludendo con la giocabilità, complessivamente è molto intrigante anche se piuttosto difficile; inoltre, ben presto, imparerai (quindi te lo dico subito) che lanciare qualcosa spesso è molto meglio che portarla di persona.
Auguri et saluut.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	93
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93

MI sono decisamente intrippato a giocare questo Cardinal Syn, è bello graficamente, è divertente anche se un po' difficile, e il sonoro non riserva grandi pecche. Come ho già ribadito, però, ha il grosso difetto di essere uscito in concomitanza con Tekken 3, titolo che senza dubbio si situa un gradino più in alto rispetto a questo prodotto Sony (e a qualunque altro picchiaduro disponibile). E' un vero peccato, ma è uno dei più chiari esempi di quanto molte volte conti molto una giusta politica anche in presenza di un prodotto molto valido.

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • U.S.A.

L. 59.000 | L. 49.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 69.000 | L. 59.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • JAPAN

L. 49.000 | L. 69.000 | L. 59.000 | L. 39.000 | L. 99.000 | L. 69.000 | L. 59.000

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • JAPAN

L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | U.S.A. L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000

OFFERTISSIME SEGA SATURN • JAPAN

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 59.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

OFFERTE SONY PSX USA-JAP

ANDRETTI RACING	USA	L	59.000
BLAST CHAMBER	USA	L	49.000
CRASH BANDICOT 2	USA	L	59.000
CONTRA	USA	L	49.000
COOL BOARDER	USA	L	69.000
DISTRUPTOR	USA	L	59.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L	59.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L	59.000
MEGAMAN X4	USA	L	59.000
NHL POWER PLAY	USA	L	49.000
ODD WORLD	USA	L	59.000
ONE	USA	L	69.000
RAGE RACER	USA	L	49.000
RAYMAN	USA	L	49.000
RE LOADED	USA	L	59.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L	59.000
TEMPEST X3	USA	L	49.000
BODY HAZARD	JAP	L	49.000
BUSHIDO BLADE	JAP	L	69.000
DARE EVIL	JAP	L	49.000
DEAD HEAT ROAD	JAP	L	49.000
FINAL FANTASY TACT.	JAP	L	69.000
FIRE PRO WRESTLIN	JAP	L	49.000
FORMATION SOCCER97	JAP	L	59.000
GALAXIAN 3	JAP	L	49.000
GRADIUS	JAP	L	49.000
GT	JAP	L	49.000
HARD CAB	JAP	L	49.000
LODE RUNNER	JAP	L	49.000
MAKERUNA	JAP	L	49.000
METAL JACKET	JAP	L	39.000
POP TWIN BE	JAP	L	49.000
SAMURAI 3	JAP	L	49.000
SNATCHER	JAP	L	49.000
SPEED KING	JAP	L	59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L	99.000
STREET F. MOVIE	JAP	L	49.000
TENNIS	JAP	L	49.000
THE KING OF FIGHT.96	JAP	L	69.000
TOSHINDEN 3	JAP	L	49.000
V. SPIKE	JAP	L	49.000
V. TENNIS	JAP	L	59.000
WILD ARMS	JAP	L	59.000
WING OVER	JAP	L	59.000

OFFERTE SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L	79.000
BATMAN FOREVER	PAL	L	69.000
CASPER	PAL	L	99.000
DIE HARD	PAL	L	99.000
E.W. JIM 2	PAL	L	59.000
LOADED	PAL	L	69.000
MEGA MEN X3	PAL	L	110.000
NHL 97	PAL	L	69.000
SPACE HULK	PAL	L	49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L	49.000
TOMB RAIDER	PAL	L	99.000
TUNNEL B1	PAL	L	69.000
ASTAL	USA	L	59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L	49.000
DARK LEGEND	USA	L	39.000
HI-OCTANE	USA	L	49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L	69.000
MAGIC CARPET	USA	L	49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L	29.000
NBA ACTION	USA	L	49.000
OFF WORLD	USA	L	49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L	49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L	49.000
ATLANTA 96	JAP	L	49.000
CHASE HQ	JAP	L	49.000
DARIUS 2	JAP	L	59.000
DRIFT KING	JAP	L	49.000
FIGHTER'S H. DYNAMITE	JAP	L	59.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L	49.000
GOIKEN MUYOU	JAP	L	49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L	49.000
HENRY HESPLORER	JAP	L	49.000
IRON MAN X-O	JAP	L	49.000
LAST BRONX	JAP	L	59.000
RONDE	JAP	L	49.000
SKY TARGET	JAP	L	49.000
STREET RACER	JAP	L	59.000
TOSHINDEN	JAP	L	49.000
THUNDERFORCE PACK	JAP	L	129.000
WORLD EV. SOCCER	JAP	L	49.000
Z GUNDAM	JAP	L	49.000

OFFERTE NINTENDO 64

BOMBERMAN	JAP	L	69.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L	69.000
J. LEAGUE	JAP	L	69.000
WILD CHOPPERS	JAP	L	69.000
HEXEN	USA	L	69.000
LAMBORGHINI	USA	L	69.000
MRC	USA	L	69.000
S. FRANCISCO RUSH	USA	L	69.000
WAR GODS	USA	L	69.000

NOVITÀ SONY PSX

ACTUA ICE HOCKEY
ARK OF TIME
AUTODESTRUCT
BATMAN & ROBIN
BATTLE CHASE
BLOODY ROAR
BROKEN HELIX
BUG RIDERS 3
BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA IV
COMMAND & CONQUER PLAT.
CONSTRUCTOR
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOT
CRIME KILLER
DARK OMEN
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEN 3D
FIFA 98
FORMULA KARTS
FORSAKEN
GRAN TURISMO
GEX 3D
INDY 500
I.S.S. PRO 98
I.S.S. PRO PLATINUM
IZNOGOUD
KICK OFF MANAGER
LUCKEY LUKE
LETHAL ENFORCERS
MATCH DAY 3
METAL GEAR SOLID
MOTO RACER
NBA PRO 98
NIGHTMARE CREATURES
ONE
OVERBLOOD 2
PANDEMONIUM II
PARASSITE EVE
PEAK PERFORMANCE
PITFALL 3D
PREMIER MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
RIVEN (5 DISK)
SHADOW MASTER
SKULLMONKEYS
SNOW RACER
SNOWBOARD EXTREME
STEEL REIGN
SUPER MOTOCROSS
TEKKEN II PLATINUM
TOMB RAIDER PLATINUM
VERSAILLES
VMX RACING
VR. POOL
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP T. MARINEN
XENOGEAR

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BEAST WAR
BOMBER MAN
CLAY FIGHTER
DIDDY KONG RACING
EXTREME G
FORMULA 1 PLATINUM
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
INT. SUPERSTAR SOCCER 64
IZNOGOUD
JET RIDER 2
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MACE
MARIO KART
MASTERS OF TERAS KASI
MISCHIEF MAKERS
MRC
NBA HANG ON TIME
NEED FOR SPEED III
NEWMAN HAAS
NHL BREAKWAY 98
OLYMPIC HOCKEY
QUAKE
RASCAL
SAN FRANCISCO RUSH
SKULL MONKEYS
SNOWBOARD KIDS
SNOWBREAK EXTREME
TETRIS SPHERE
THEME OSPITAL
TIMESHOCK
TOP GEAR RALLY
WILD CHOPPERS
YOSHI'S STORY
X-MEN

NOVITÀ SEGA SATURN

BOMBERMAN 5
BURNIN RANGER
BUST A MOVE 3
CROC
ENEMY 0
FIFA 98
FIGHTING FORCE
JURASSIC PARK: LOST WORLD
MARVEL SUPERHEROES
NASCAR 98
PANZER DRAGON RPG
RONDE
SEGA TOURING CAR
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
THE HOUSE OF DEAD+GUN
VAMPIRE SAVIOUR 4 MEG
VIRTUAL POOL 96
WINTER HEAT
WORLD WIDE SOCCER 98
X-MEN VS STREET FIGHTER

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

G-CON 45+TIME CRISIS
PER SONY PLAYSTATION
PISTOLA A SENSORE LUMINOSO ULTRA PRECISA
L. 149.000

NUOVO MAD CATS Analogico e Digitale!
VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000 • NINTENDO 64 L. 140.000

GAME BOY L. 89.000
Giochi a partire da L. 39.000

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a L. 29.000

CONSOLLE

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PSX
VERS. UNIVERSALE + GIOCO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+mem.) L. 339.000

SEGA SATURN
VERS. PAL + GIOCO L. 349.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN VIDEO

ELECTRONIC ARTS

DIABLO

RPG

86

GIOCATORI 1/2

AD DIABLO

TUTTI NE PARLANO E TUTTI NE PARLANO. MA QUALCUNO CI HA MAI GIOCATO?

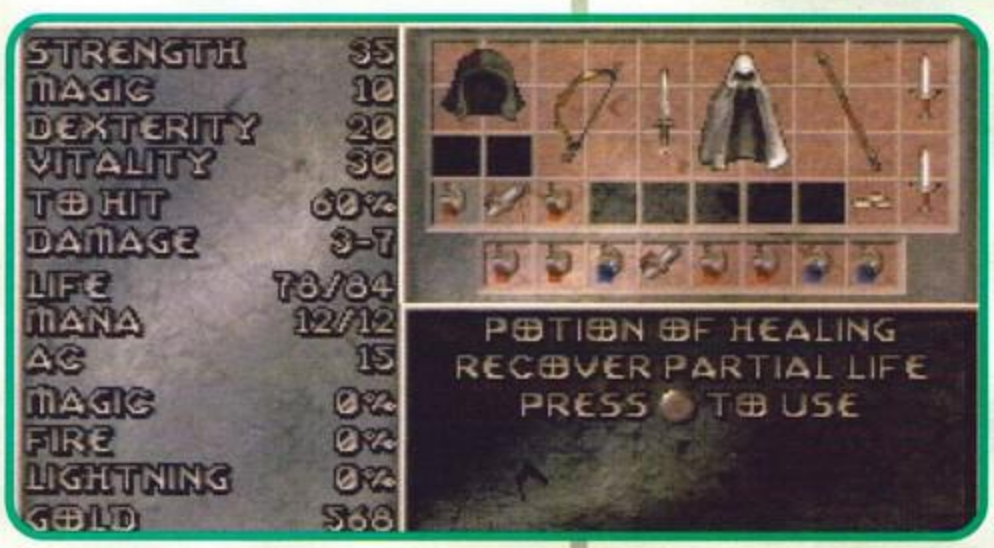
E' il gioco beffa! Tutti hanno visto "qualcun altro" giocarci ma nessuno lo ha mai provato nella precedente versione PC. Non che passi le mie giornate a fare indagini sui presunti giocatori (o osservatori di giocatori) di Diablo ma, come si dice: "E' dal frutto che si conosce l'albero" cioè, volevo dire: "E' dall'albero che nascono i frutti" no, neanche questo, forse è meglio: "Per fare un albero ci vuole il legno, per fare il legno ci vuole un albero, per fare tutto ci vuole un fiore".

Andiamo oltre; pensiamo al presente. Finalmente, dicevamo (se non lo abbiamo detto lo diciamo adesso), è uscita la conversione di un grande gioco atteso da grandi e piccini: Diablo! Il primo RPG senza né R né P!

In effetti, mi sembra strano chiamare "gioco di ruolo" un gioco che di ruolo te ne fa fare poco. Mi tornano in mente le vecchie avventure di Dungeons & Dragons in cui (chi lo ha provato mi capisce, gli altri intuiranno)

il Master (colui che crea l'ambientazione in cui i giocatori faranno vivere i loro alter ego) non aveva voglia di lavorare quindi, dopo aver creato una demenziale segreta da esplorare, la farciva con mostri di una casualità altrettanto demenziale, valorizzando poi il tutto con imbesuiti personaggi non giocanti pronti a fornire indizi inutili, se non de-

leteri, il cui unico scopo era di stimolare nei giocatori almeno un minimo di interesse per un'avventura divertente come un'operazione di emorroidi.
Adesso detta così sembra brutta mentre, in realtà, Diablo non è messo nella stessa situazione, anzi, se è vero che la trama è liscia come il cuoio capelluto del sottoscritto e del suo caporeda, Diablo è ricco di lati positivi.
Per prima cosa ci tengo a fare una premessa: non è vero che Diablo è un gioco senza background anzi; possiede una trama fitta e misteriosa (andatevela a leggere nell'apposita opzione, perché io non ho intenzione di anticiparvi niente.), ricca di avvenimenti e di avventura ma che purtroppo non vi interesserà minimamente ai fini della risoluzione del gioco.
Trattasi infatti (mi viene in mente il magico Space Crusade per Amiga in cui, se non in due o tre missioni, il Briefing serviva esclusivamente a diversificare le mappe) di uno splendido "punta e clicca" o, come potremmo chiamarlo adesso che gira su PSX: "sposta-



ti e mena" – il personaggio non si muove seguendo il punto su cui cliccate, bensì è comandato direttamente dai tasti direzionali del pad. Altra differenza rispetto alla versione PC è la possibilità di giocare in due contemporaneamente sulla stessa macchina, dividendo lo schermo tra tutti e due (non in split screen, badate bene: siete in due nella stessa schermata, con tutti i pro e i contro della cosa),
Ma parliamo della struttura del gioco; spolpiamolo pezzo per pezzo.
Che dire della intro? Realizzata molto bene, grandi effetti audio e video, molto fluida, ha tutto quello che si potrebbe desiderare tranne il senso; praticamente bel montaggio di animazioni che (a mio giudizio) se volevano dire qualcosa, potevano dirlo meglio.
Molto belle invece le opzioni di gioco, dove il fortunato utente potrà scegliere tra due diversi tipi di controllo (principianti schiapponi o esperti invasati), il settaggio del monitor, il suono e via dicendo.
ACHTUNG! Se possedete una memory card, assicuratevi di avere numerosi blocchi vuoti (a me ne ha chiesti 10... sto ancora cercando di capire perché...).
Passiamo al gioco: molto bello! Io, di norma, sono per le avventure investigative, quelle in cui si cerca un senso, uno scopo, un fine ultimo in cui realizzare il proprio Io. Ebbene, tutto questo in Diablo è assolutamente assente . Andiamo a capire perché; il primo compito del giocatore è scegliere la classe dell'eroe (guerriero, ladra o mago) e, dopo aver provveduto a battezzarlo (il mio guerriero si chiama "Il Patatone"), dovrà guidare il suo alter ego per le viuzze di un simpatico villaggio che di simpatico ha ben poco. Poi vi spiego il perché.
La grafica è decisamente molto chiara e gradevole, mentre l'ambientazione è talmente curata (da notare i riflessi nei torrenti) che vien voglia di girare nel villaggio pur sapen-

do di stare solo perdendo tempo (come dicono i NewYorkesi: "Dick around"). Perché si perde tempo? Perché Diablo è l'unico gioco di ruolo in cui sono assolutamente irrilevanti le barriere linguistiche che da secoli separano i popoli, scatenano guerre e generano incomprensioni infatti; se i testi fossero scritti in cileno, un ignorante enciclopedico come me non avrebbe avuto difficoltà a giocare lo stesso. Questo è il macroscopico lato negativo (penso l'unico) del gioco; l'assoluta inutilità di tutti i personaggi non giocanti presenti nel villaggio e non (fa eccezione il randa che vende sottobanco armi e ammennicoli a prezzi minori rispetto ai negozi: quello è da cercare; farete buoni affari). Per il resto è tutto molto felice; la varietà di armi ed incantesimi, la possibilità di muoversi all'interno degli scenari in maniera più veloce o più lenta (nelle lotte vi consiglio la seconda), i comandi sono semplici ed intuitivi (li ho capiti io, voi li sbranerete), addirittura la musica e gli effetti sono discreti ma efficaci (niente Cavalcata delle valchirie ogni volta che sguainate la spada se volete, però, potrete fischiettare "Papà Gheno" bighellonando qua e là tra i verdi campi che circondano il villaggio). Insomma, tutto sommato Diablo è veramente un bel gioco, forse un po' lento quando carica i dungeon ma sicuramente un prodotto che non vi stancherà presto anche perché, volendo ben vedere, il nostro Diablo è decisamente difficile da risolvere. I dungeon, infatti, farciti di ogni creatura (purché sia maligna) non sono poi così facili da superare e sarà necessaria tutta la vostra strategia ed esperienza ludica per riuscire a portare a casa la pelle (il Patatone purtroppo, dopo aver combattuto gloriosamente, ci ha lasciati soli in questa valle di lacrime). A tal proposito ri-scaglio il solito anatema contro chiunque sia il responsabile dei vari libretti di istruzioni i quali, manco fossero stati ingoiati da un magro notturno, non hanno mai la grazia di capitarmi in mano. Poco male anzi, colgo l'occasione per rinforzare il concetto dell'intuibilità e la facilità dei comandi, spiegati molto bene anche nelle apposite opzioni (come già detto).

Inoltre, non di solo dungeon vive l'uomo, ci sono anche le armi. Infatti, se mi permettete un consiglio, appena riuscite a mettere via qualche soldino vi converrebbe passare dall'armaiolo (se siete guerrieri soprattutto) oppure dal druido o dalla strega per trovarvi gradite sorprese.
Penso di aver detto tutto (o forse niente, dato che questo è l'articolo più elusivo che io - e penso anche gli altri- abbia mai scritto) e quindi, per concludere in allegria, il consiglio è di comprare Diablo e giocarci molto; male non fa e vi assicuro che non vi annoierete.
Bye, bye.

Alex (Billy) Alziati

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	84
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	88

La grafica eccezionale sostenuta con musiche d'atmosfera incollano al televisore anche il giocatore più apatico. Purtroppo non è valorizzato il gioco di ruolo insomma, detta male: "Entra picchia ed esci... se puoi".

Multimedia Big Bang SERVICE

Negozi BIG BANG sulla terra

Perugia	Via Settevalli 326/d - tel : 075/5011430
	Via Marconi 45 - tel : 075/5723257
Alessandria	Corso Marini 13 - tel : 0131/236675
Potenza	Prossima Apertura

Se vuoi aprire un negozio di videogiochi allora chiama gli altri.....

Se vuoi veramente vincere apri un BIG BANG STORE

Il tuo investimento per il futuro

VENDIAMO L'UNICO SOFTWARE FATTO SU MISURA PER UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

Http://www.bigbang.it

INFOLINE : 075/5011430
E-MAIL : BigBang@BigBang.it

ACCLAIM

FORSAKEN

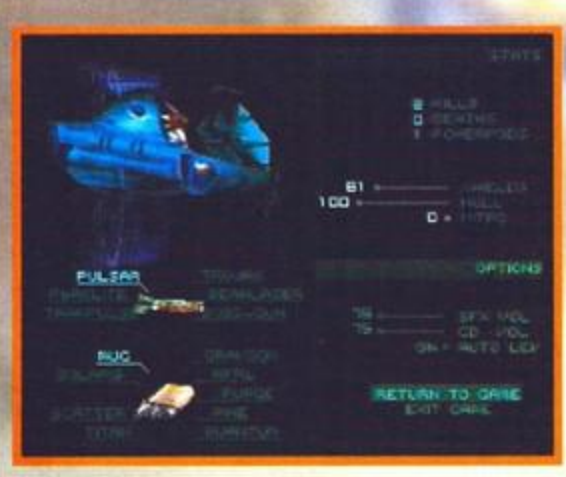
CLONE DI DESCENT?

91

GIOCATORI 1-2

REVIEW

VI RICORDATE DESCENT? BENE, FRAPPATELO PER BENE, IMMAGINATEVELO GAJARDO AL MILLE PER MILLE E SOPRATTUTTO METTETE LO STEREO AD ALTISSIMO VOLUME: FORSAAAKEEEN!



Sarebbe quantomeno scontato iniziare questa recensione di Forsaken dicendo che lo aspettavamo con ansia, dicendo che l'attesa è stata incredibileT, sproloquiando a destra e sinistra dicendo le peggio cose e gli aneddoti più insignificanti. Ma tant'è, qualcosa dovrò pur scrivere no?
Vorreste allora che vi facessi una piccola parentesi storica? Ma sì dai, facciamo così...
Siamo nel solito futuro alternativo e il pianeta Terra è pronto a difendersi da eventuali attacchi alieni che minacciano la razza. Come di solito avviene in questi casi però, le minacce che si attendono da fuori ce le si ritrova in casa e un esperimento, per la scoperta di una nuova fonte di energia, porta il pianeta all'inevitabile implosione progressiva. La razza umana è condannata e tutto quello che rimane del pianeta è un ammasso informe di lamiere e terreni lacerati. Tutto quello che si poteva trasportare via, in un altro sistema, è stato spostato. Ora, sotto la crosta morente del pianeta, rimane soltanto quello che la Federazione Spaziale non ha voluto o non ha reputato importante. E questo diventerà il teatro di battaglie ferocissime tra gli sciacalli della galassia, pronti a tutto pur di potersi portare via qualche rimasuglio. Ovvio che il pianeta sta al miele come i razziatori stanno alle mosche, quindi

da qui la nascita di un inevitabile conflitto di interessi...
Un quadretto di una desolazione senza pari, alla stessa stregua del titolo (Forsaken infat-

ti significa abbandonato...), ma che aiuta meglio a capire lo spirito del gioco che, da clone di Descent, si candida come il primo titolo di accattonaggio in soggettiva (c'è il precedente di Elite e Frontier, anche se si poteva scegliere o meno se diventare dei pi-

rati intergalattici...).
Finora abbiamo parlato di Descent, ma forse non tutti si ricordano bene cosa sia: trattasi di uno dei primi titoli in soggettiva apparsi per Playstation, in cui si pilotava una specie di navetta spaziale all'interno di labirinti molto cyberpunk, pieni zeppi di bonus e altrettanto di nemici.
Bene, Forsaken è in tutto e per tutto simile, anche se è decisamente più complesso, sia a livello di controllo che di armamentario vario. In più, il giocatore può sce-

gliere anche quale personaggio si dovrà addentrare nei meandri di un pianeta squarciato: ogni pilota, in sella alla propria moto futuristica, ha infatti delle peculiarità che possono variare dalla potenza di fuoco, alla maneggevolezza e alla velocità.
Giusto per rendervi l'idea di quanto alla Acclaim si siano spremuti per

MA FORSAKEN 64?

Eh già, Forsaken 64? Beh, sinceramente l'abbiamo visto di sfuggita e, comunque sia, non era una versione attendibile per essere recensita. Prendete questo box come una simpatica preview nella review, giusto perché fare una preview a parte su un gioco recensito nello stesso numero ci pareva brutto. Allora Forsaken 64. Se nella versione Playstation gli effetti di luce sono comunque di massimo rispetto e lo sforzo dei programmatori è stato davvero incredibile, nella versione per il Nintendone sono ancora più esaltanti: ovvio che il tutto è da attribuire alle potenzialità hardware della macchina (oramai lo sanno anche i sassi che c'ha lo z-buffering, il bilinear filtering e tutte quelle cose che rendono la grafica più piacente...).
Le differenze che saltano all'occhio, oltre che grafiche, sono di carattere puramente giocoso. Punto primo i deathmatch: come era lecito aspettarsi, nella versione per Nintendo 64 possono partecipare fino a quattro persone contemporaneamente (con tutto quello che può comportare giocare in così tanti su uno stesso schermo diviso in quattro). Punto secondo, le visuali. Rispetto alla versione per Playstation, ce n'è una in più quella esterna con visuale in terza persona. Per il resto il gioco mi è sembrato in tutto e per tutto simile e pertanto bello. Può bastare?

rendere il gioco il più intrigante possibile, sappiate che i tasti del pad sono usati tutti e alcuni addirittura due volte in combinazione con il tasto Select! Quello che, almeno a prima vista, può essere uno dei sistemi di controllo più ostici della storia si rivela azzeccatissimo, se non altro per le combinazioni di movimento e sulla libertà di agire lasciata al giocatore.
E' possibile far compiere al proprio veicolo un sacco di evoluzioni davvero divertenti, evoluzioni che danno la sensazione di controllo pressoché totale su ogni movimento. Ovviamente, tutti questi movimenti comportano una rotazione abbastanza incontrollabile all'inizio, ma i principianti saranno contenti di sapere che esiste l'opzione Autolevel che consente un riassestamento automatico della propria moto. Se da un lato questa opzione è molto comoda per riuscire a far girare automaticamente la propria nave in movimento, è assolutamente sconsigliabile utilizzarla durante i combattimenti.

Discorso armi: beh, in Forsaken ce ne sono davvero a bizzeffe, tante da soddisfare anche i palati più esigenti e guerrafondai. Le armi che si montano sulla propria moto sono di tre tipi (missili, cannoni e mine) ed è anche possibile caricarne due allo stesso tempo (arma primaria e arma secondaria, quest'ultima viene generalmente adibita ad alloggiamento per missili e mine...).
Le armi si trovano disseminate lungo i livelli,

oppure si possono recuperare dopo che si è riempito di piombo (o sarebbe meglio dire di plasma...), il nemico di turno. La moto è dotata di due livelli energetici: gli scudi e la carrozzeria vera e propria. I primi possono essere ripristinati raccogliendo i power-up appositi e, quando questi finiscono, i colpi indirizzati verso di voi finiranno per danneggiare lo scafo. Quando anche il livello di quest'ultimo raggiunge lo zero, BOOOM, si saluta e via...
Saltando di palo in frasca passiamo al discorso grafica, forse una delle realizzazioni tridimensionali migliori che si siano mai viste su Playstation. Tutto si muove perfettamente e senza il benché minimo rallentamento di sorta (nemmeno quando lo schermo pullula di nemici e missili imbizzarriti), i giochi di luce mi hanno ricordato quelli di Tunnel B1 (splendidi) ma infinitamente più belli. Insomma, non una sbavatura che sia una...
Il gioco in se stesso è davvero intrigante, difficilissimo anche a livello Normal (poi ci sono ancor Hard e Total Mayem!), bello da vedere e anche da giocare. In più c'è anche il deathmatch che, sebbene sia in split screen

e ci si possa giocare al massimo in due, è davvero bello e aggiunge quel tocco in più che non guasta mai.
Ah, prima di congedarmi, volevo fare un appunto sulla colonna sonora davvero da urlo (FORSAKEEEEN!): brani a metà tra i Prodigy, Chemical Brothers e Junkie XL, con i quali potrete fare impazzire i vicini; un motivo in più perché prendiate seriamente in considerazione l'acquisto di Forsaken.

Andrea "ESPLOSIONE" Della Calce

PLAYSTATION

GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	94

Bello Forsaken, davvero bello... Una grafica incredibile, una giocabilità all'inizio penalizzata solamente dal complessissimo sistema di controllo, musiche da sballo. Un cocktail esplosivo per uno dei titoli più attesi della stagione videoludica, un centro quasi perfetto da parte della rinata Acclaim. Un acquisto obbligato!

GIOCHITALIA

Distributore ai soli Rivenditori

STA MIRANDO SU DI TE !

Già protagonisti nel mondo dei VIDEOGAMES
mettiamo la nostra esperienza e professionalità
al servizio dei RIVENDITORI occupandoci personalmente
di allestire NUOVI SETTORI o NUOVI PUNTI VENDITA

Il nostro Cash and Carry
sarà sempre aperto
dal lunedì al venerdì
dalle ore 09.00 alle ore 19.00
orario no-stop,
il sabato dalle ore 09.00 alle ore 13.00

Offriamo i migliori VideoGames
per Personal Computer
e tutti i classici Walt Disney
anche in Home Video

Consegnamo a Roma
il giorno stesso,
in Italia, in sole 24 ore
senza vincoli di contratti
chiedendoci già da ora
un nostro agente di zona

Allora non perder tempo,
vieni a visionare il nostro magazzino
avrai subito voglia di diventare
uno di noi.

PlayStation
MEDIUM
TEKNOS
BMG INTERACTIVE
Logic 3
SEGA
HALIFAX
Nintendo
LEADER
C.T.O.
3D

Giochitalia®

Giochitalia srl - 00182 Roma - Via Montepulciano, 10/12/14/16/18
Tel. 06 / 70393105 - 70393952 - 70305454 - 70305590 Fax 06 / 70304778
WWW.paginegialle.it/giochital

VI DIAMO TUTTI I TITOLI SONY PLAYSTATION A SOLE

€. 49.000

iva inclusa

COSA VOLETE DI PIU', CHE VI INSEGNAMO A GIOCARE?

Solo al nostro global game point

BRESCIA

PlayStation

GLOBAL GAME

BRESCIA - VIALE PIAVE, 6a

* Il prezzo è praticato solo sui titoli distribuiti da Sony Italia.

I marchi e i loghi sono dei rispettivi proprietari

REVIEW

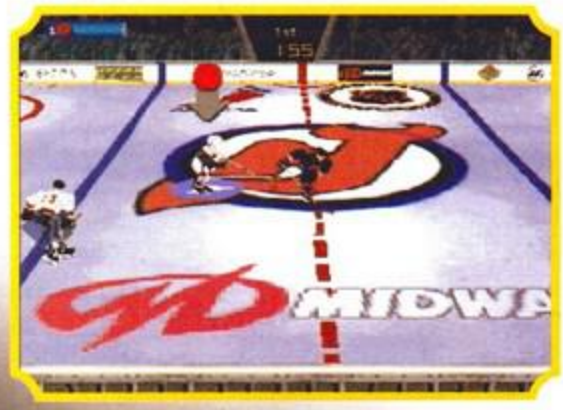
MIDWAY

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

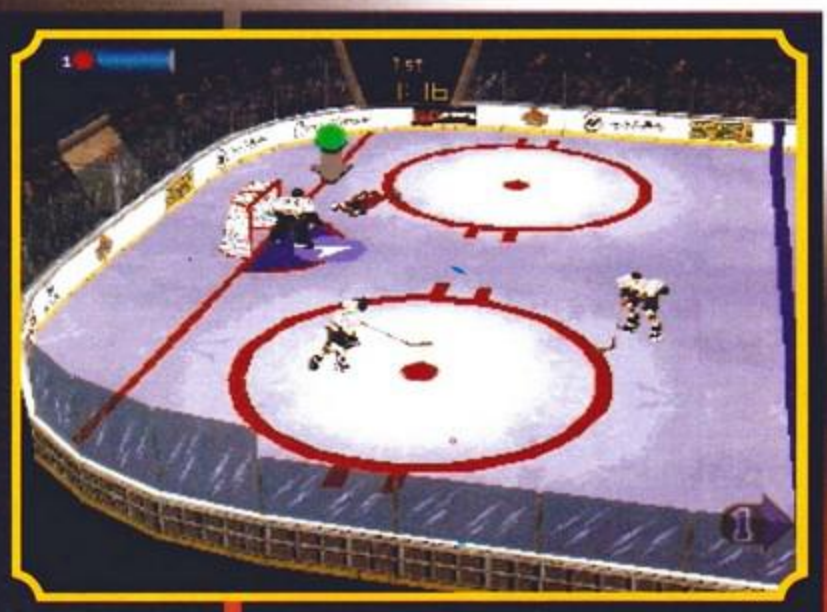
HOCKEY

82

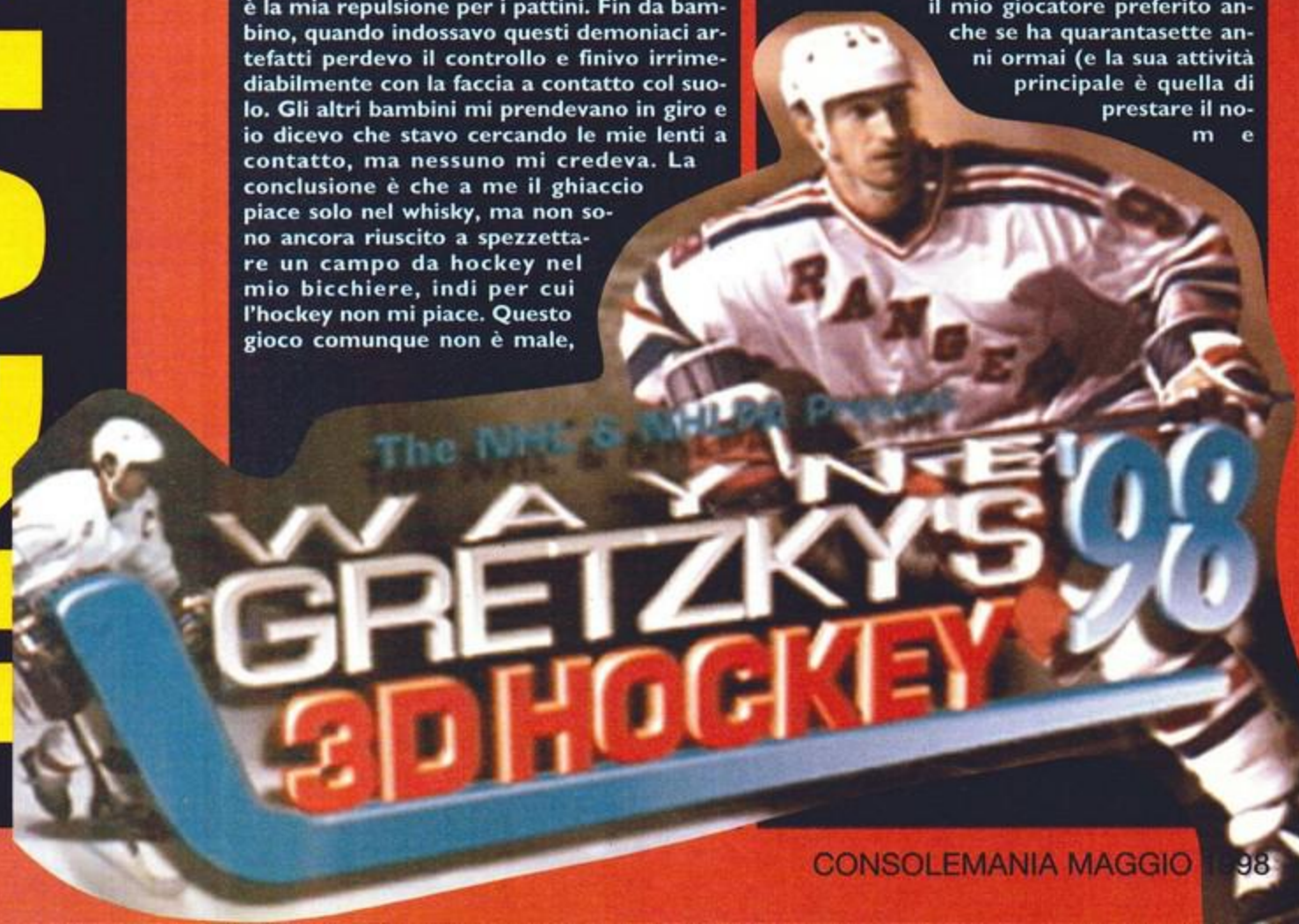
GIOCATORI 1-4

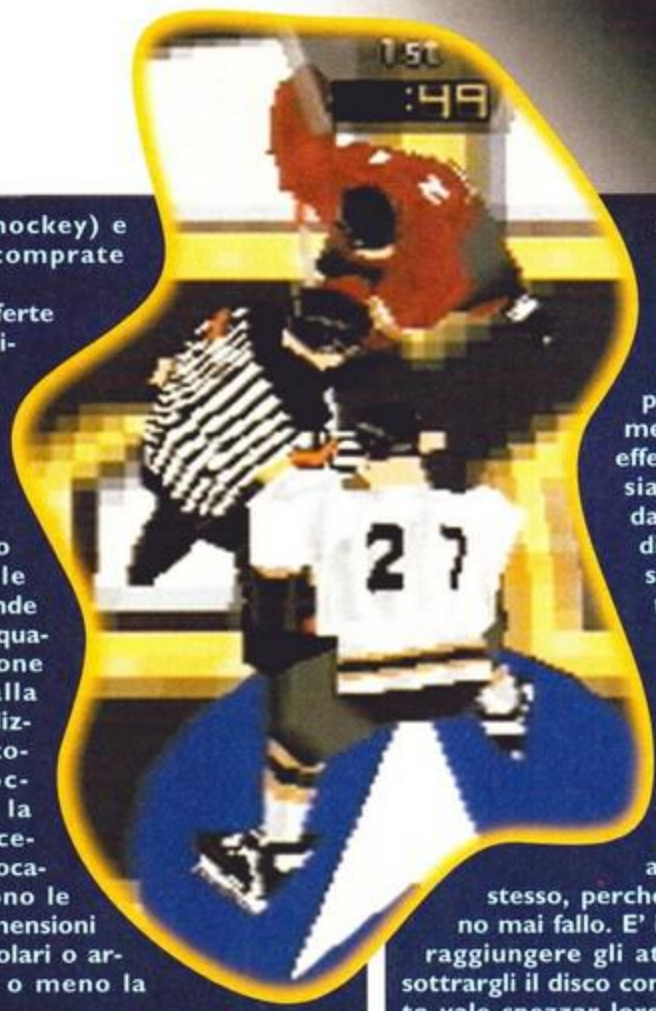


BASTONI DI LEGNO, PATTINI CON LE LAME, GABBIE E ARMATURE... QUI SI METTE MALE.



Ve lo dico subito: l'hockey non mi piace. E' uno sport violento e io sono un pavido, se vedo atti di violenza mi esce il sangue dal naso, poi vedo il mio sangue e svengo, appena mi accorgo di essere svenuto mi vengono le convulsioni e quando mi vengono le convulsioni... In realtà qualche partita l'ho vista, ma la cosa che mi lascia perplesso è che io il disco non lo riesco a seguire e ogni tanto vedo dei puffi nudi che corrono per il campo, ma questi probabilmente sono problemi miei. L'elemento che più influisce sul mio disgusto per l'hockey, però, è la mia repulsione per i pattini. Fin da bambino, quando indossavo questi demoniaci artefatti perdevo il controllo e finivo irrimediabilmente con la faccia a contatto col suolo. Gli altri bambini mi prendevano in giro e io dicevo che stavo cercando le mie lenti a contatto, ma nessuno mi credeva. La conclusione è che a me il ghiaccio piace solo nel whisky, ma non sono ancora riuscito a spezzettare un campo da hockey nel mio bicchiere, indi per cui l'hockey non mi piace. Questo gioco comunque non è male, perché c'è Wayne Gretzky che è il mio giocatore preferito anche se ha quarantasette anni ormai (e la sua attività principale è quella di prestare il nome e



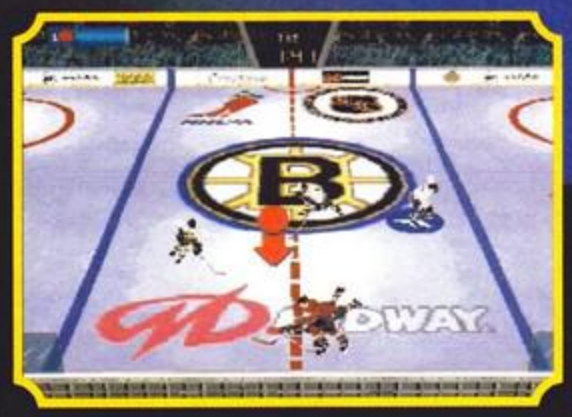


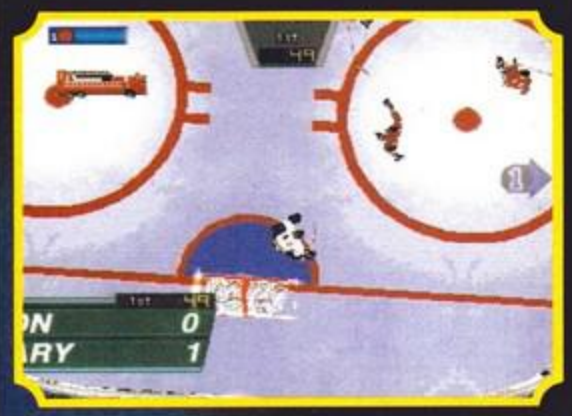
per giochi di hockey) e quindi ne ho comprate cinque copie.
Le possibilità offerte dal menu principale sono le solite da anni (amichevole, campionato completo o play-off, pratica) e, dando un'occhiata alle opzioni, ci si rende subito conto di quale sia la direzione seguita dalla Midway nel realizzare questo titolo. Salta all'occhio, infatti, la possibilità di scegliere quanti giocatori compongono le squadre e le dimensioni del campo (regolari o arcade, cioè più o meno la

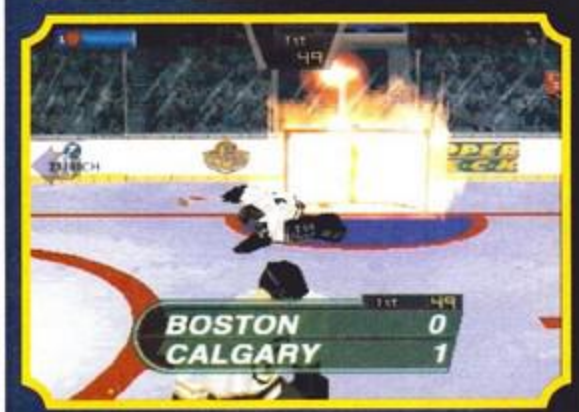
metà). Selezionando invece l'opzione simulation, si è obbligati a giocare con le regole fondamentali di questo sport, ma la simulazione appena si scende in campo se ne va in vacanza. Graficamente la realizzazione globale è appena sufficiente; mancano effetti a cui ci hanno abituati altri giochi come le trasparenze e il riflesso del ghiaccio, ma nonostante questo il risultato finale è discreto e adeguato al genere di gioco. I giocatori non sono lo stato dell'arte ma le divise sono state riportate fedelmente e i movimenti e le animazioni rientrano nella media. Le squadre sono quelle originali così come i nomi dei giocatori, in questo modo potrete incarnare i vostri idoli in campo.
Come ho detto prima, bastano pochi secondi per accorgersi dell'impostazione arcade di WGH. Il gioco è molto veloce, le azioni si susseguono rapidamente e non ci sono tempi morti perché si passa di continuo da una porta all'altra, questo sia che si giochi col campo piccolo sia che si giochi nella modalità simulation. Se ancora non mi credete aggiungo che ci sono i super tiri che incendiano la gabbia (e poi in alto sullo schermo passa un camion dei pompieri, demenziale...) e che i portieri, al grido del telecronista: "This keeper is a wall", si tramutano in veri e propri muri. I comandi sono pochi ed essenziali: in attacco si può solo tirare o passare, oppure premendo i due tasti insieme effettuare un onetimer, ossia un passaggio seguito da un veloce tiro al volo di quello che riceve il disco. In difesa, oltre che tentare di rubare il disco, possiamo sbizzarrirci in tutta una serie di colpi, quali uncinare un avversario con la mazza, spalmarlo sul vetro, falciarlo senza ritegno. Il risultato di tutte queste azioni sarà sempre lo stesso, perché gli arbitri non fischiano mai fallo. E' inutile quindi cercare di raggiungere gli attaccanti avversari per sottrargli il disco con un'abile manovra, tanto vale spezzar loro la mazza sulla nuca... Non manca lo scatto, simile al nitro dei giochi di corsa: lo si usa e poi si deve aspettare una manciata di secondi per averne un altro a disposizione.

Per quanto riguarda la giocabilità, sono combattuto. Il sistema di gioco è un po' povero: raramente passerete il disco, vista l'incapacità del computer di rubarvelo, quindi si continua ad andare avanti e indietro tirando ogni dieci secondi. I comandi però sono immediati e ammetto di essermi divertito nelle prime partite. Se lo si prende per un gioco serio ci si stanca subito e alla lunga è inevitabile che annoi, vista la ripetitività dell'azione, ma selezionando i tempi corti e usando due giocatori per squadra WGH si trasforma in una specie di NBA Jam e può dare qualche soddisfazione. Certo per divertirsi bisogna essere almeno in due perché (e qui ricadiamo nel discorso longevità) l'intelligenza artificiale degli avversari è poca cosa e giocando da soli si trovano difficoltà solo a livello very hard.

Andrea "Jona" Loiudice







PLAYSTATION

GRAFICA	82
SONORO	83
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	82

Questo titolo potrebbe divertire alcuni e disgustare altri. Secondo me se siete degli appassionati di hockey questo gioco vi farà schifo. Per chi invece di questo sport non capisce un tubo ma è un fan di NBA Jam e ha almeno un paio di amici disposti a giocare, potrebbe essere una piacevole sorpresa. Comunque dategli un'occhiata se potete.

VIDEOGIOCHI

Via Libertà 258
80055 Portici (NA)
Tel. 081/7766465
081/7765611

Poster in tela di
Dragon Ball, Ranma ecc..
Carte da gioco e da collezione
Modellini in plastica
di Mazinga,
Mazinga Z, Goldrake,
Jetta Robot, Dragon Ball,
Tekken, Ranma ecc..
Portachiavi con gli
eroi dei manga
Modelli in resina

NOVITA'

Tutti i Gadget
degli eroi dei
manga e dei
cartoni
giapponesi

SEGA

THE HOUSE OF THE DEAD

SHOOT 'EM UP

86

GIOCATORI 1/2

THE HOUSE OF THE DEAD

MORTACCI TUA!

I giochi horror sono sempre riusciti a riscuotere un buon successo dal pubblico di video giochisti; mi ricordo i mesi passati a giocare a Ghost'n'Goblins o al suo seguito Ghouls'n'Ghosts della Capcom, oppure al coin-op di Splatter House della Namco, che non era per niente un capolavoro (e ancora meno lo è stato nelle sue numerose riedizioni su console) ma riusciva morbosamente ad attirarmi, grazie ai suoi industriali spargimenti di frattaglie. E' chiaro che i video giochi di questo tipo attirano esattamente quanto un film dell'orrore, ed è proprio per questo motivo che quando una

REV

software house si cimenta nella produzione di un gioco horror è già consapevole che buona parte delle vendite che realizzerà, saranno in buona parte indipendenti dalla buona qualità del prodotto stesso. Certo, quando poi il titolo è anche bello graficamente e possiede una storia complessa e intrigante come Resident Evil 2, allora ci si trova davanti a un capolavoro.

The House Of The Death possiede già in partenza due grossi fattori che portano un prodotto al successo, e cioè l'elemento orrorifico appunto e la sua precedente presenza in sala giochi; è infatti una conversione da coin-op di grande successo questo THOTD, e quindi non mancherà di attirare tutti i personaggi da sala che hanno qualche tempo prima sborsato la grana per giocarci stando in piedi.

La trama di questo sparatutto stile Virtua Cop (anche se gli sprite sono in bitmap e non poligonali) non è complicata ma è molto avvincente: tu sei un ragazzo normalissimo che vive in una piccola cittadina; una sera, assieme ai tuoi amici, decidi di andare in discoteca e lì conosci un'avvenente fanciulla che ti affascina per quel non so che, ma soprattutto perché ha una minigonna talmente corta che le fa da sciarpa. Cominciate a parlare e, dopo aver scoperto che non c'entrate assolutamente nulla l'uno con l'altra, decidete di scambiarvi gli indirizzi: tu saresti andato a vivere a casa sua, mentre lei a casa tua. Non male come affare, pensi, dopotutto tu abiti con i tuoi genitori, mentre lei tutta sola in una enorme villa alle porte della città. Non attendi tempo e già il giorno seguente vai a prendere possesso della casa, che pareva più una magione piuttosto che uno di quegli appartamenti squallidi che sei abituato a vedere. Già nel parco che cela la villa, però, ti rendi conto che nessuna ragazza con la minigonna come paraocchi accetta di fare lo scambio di abitazione con un ragazzotto che vive con i genitori, se non ha in mente qualcosa, e infatti ci sono anche delle altre persone oltre a te nel parco. Lì per lì non ci fai caso "Saranno della servitù", persi; ma quando cominciano ad avvicinartisi con le braccia verso di te e un'espressione indefinibile perché non hanno gli occhi, cominci ad avere chiare alcune cosucce. Il loro grosso problema è che tu sei molto stanco e che tutto quello che desideri fare è andare a sdraiarti nella camera da letto della villa, stanza che sicuramente si trova all'ultimo piano nascosta chissà dove; quindi, senza pensarci un attimo, tiri fuori la tua pistola calibro dodici e ti metti a sparare come un ossesso, facendoti strada tra i corpi. Chiaramente non sarà facile riuscire ad andare a dormire, ma con molto allenamento e un po' di fortuna, potresti anche farcela.

Perché questo titolo riscosse tanto successo in sala giochi? Ma è semplice: primo perché si potevano sforacchiare allegramente centinaia di orrendi zombie brutti quasi quanto Paolone, e in secondo luogo per la presenza di bivi, che permettevano di decidere se imboccare una strada anziché l'altra, a seconda del proprio stato d'animo. Era sufficiente infatti sparare nella direzione desiderata che tac, la storia e il tuo destino assumevano uno svolgimento completamente diverso.

In questa conversione per Saturn questi due elementi sono stati abilmente inseriti: gli zombie si spappano come polenta taragna contro il muro e i bivi si scelgono che è un piacere. Quello che invece sicuramente non è stato rispettato è lo stile grafico che, nonostante non fosse il top anche su coin-op, riusciva comunque a essere un piacere per gli occhi, piacere che in questa versione si è tramutato in indifferenza se non peggio; ma cosa ci voleva, dico io, dopotutto il gioco era programmato su Model 2, grafica che il Saturn (in teoria) riesce a reggere benissimo, e invece niente, e va beh, continuiamo a farci del male...

Le opzioni a disposizione non sono moltissime ma poteva andare decisamente peggio; dopotutto oltre alla versione arcade (che riproduce paro paro la versione da bar), avrai la possibilità di scegliere anche la versione Saturn, nella quale potrai selezionare il personaggio da utilizzare tra Rogan, G, Rogan 2 e G2; a parte i nomi molto originali, ognuno di questi ha caratteristiche differenti

di precisione, prontezza nel caricare e quantità di colpi contenibili in un solo caricatore; per il resto la versione Saturn è identica a quella arcade. E infine il Boss Mode, nel quale ti verrà richiesto di affrontare solo ed esclusivamente i boss di fine livello, questo nel caso che

tu sia il tipo che ama vantarsi con gli amici dicendo di aver battuto tutti i boss senza alcuna fatica e in poco tempo.
Oltre a questo potrai scegliere il numero di continue da utilizzare, settare i soliti parametri come sonoro musiche ecc., e ovviamente anche calibrare la precisione della tua pistola.
Ma come, non l'avevo ancora detto? Ma come ho fatto a tralasciare un dato tanto importante (anche se onestamente abbastanza scontato); questo THOTD permette di utilizzare la fantastica pistola per Saturn, quindi sempre per chi la possedesse, potrebbe provare a casa le grandi emozioni provate al bar, ma comodamente seduto sulla poltrona della cucina... ma non è bellissimo tutto questo? Mah, può darsi.
Come per tutti i giochi analoghi, la grande forza di questi prodotti sta nel gioco di squadra, quindi con un amico. In mancanza di questo, gran parte della giocabilità se ne va a remengo, lasciando al povero e solitario possessore del gioco uno sparatutto in soggettiva che non offre moltissimo; certo, la voglia di terminarlo rimane fino a quando non si è tirato giù l'ultimo mostro, e nella fattispecie la presenza dei bivi è sicuramente una marcia in più, ma dopo averlo finito non credo

proprio che avrai voglia di rispolverarlo per giocarci da solo.
Tecnicamente, come ho già anticipato, non è propriamente un capolavoro: l'unione delle texture è spesso calcolata male, così come risultano con pochi frame i vari zombie e le schifezze varie che ti verranno contro. La velocità con cui si svolge l'azione implica una profonda conoscenza di ciò che ti attende, quindi preparati ad affrontare gli stessi scenari numerose volte, prima di passarli indenne o quasi; ma questo, finché si ha la voglia di giocare, è sicuramente un dato che aggiunge longevità ad un gioco già di

per sé piuttosto lungo e articolato.
La possibilità di usare la pistola, come dico quasi sempre nelle recensioni di giochi questo genere, permette di avere infiniti livelli di difficoltà: facilissimo se si appoggia la pistola al vetro del televisore e molto ostico se si spara contro lo specchio del bagno, sperando di centrare la zona giorno in cui si trova il Saturn.
Chiudo facendo i miei più vivi complimenti al tipo che ha scritto il nome del gioco sul CD, è un metodo molto utile per evitare che si disperdano le copie dei gold disk; ma questo genio dell'umanità lo ha scritto sulla parte incisa... a momenti salta la recensione.

Raffaele Sogni

SATURN

GRAFICA	80
SONORO	84
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	92

Non si può dire che sia un irriducibile appassionato di questo genere di giochi, diciamo che mi divertono mediamente e che comunque riesco a giudicare con discreta obiettività. Proprio per questo, dopo aver visto decine di sparatutto analoghi, non me la sento di raccomandare senza riserve questo The House Of The Dead; anche se strutturalmente è molto ben concepito, infatti, la conversione risulta un po' troppo frettolosa per essere esente da forti critiche estetiche, specie da chi ha giocato molto alla versione da bar.
Certo, la console Sega non dispone di una grandissima quantità di prodotti di questo genere, quindi sicuramente gli appassionati dovrebbero prenderlo in considerazione ma, a meno che non possediate la pistola, pensateci molto a lungo prima di infilare la mano nei pantaloni... per tirare fuori il portafoglio.

NINTENDO 64

NINTENDO 64

CONSOLLE	L.	299.000
ACC. MEMORY CARD	L.	49.000
ACC. MEMORY CARD 1 MB	L.	59.000
ACC. JOYPAD ORIGIN.	L.	49.000
BIO FREAKS		TELEFONARE
BLAST CORP	L.	139.000
BOMBERMAN	L.	99.000
BOMBERMAN HERO	L.	179.000
CLAY FIGHTER 63 1/3	L.	149.000
DARK RIFT		DISPONIBILE
DIDDYS KONG RACING	L.	129.000
DOOM 64	L.	129.000
DUKE NUKEM 64		TELEFONARE
EXTREME G	L.	149.000
FIFA '98	L.	139.000
FIGHTER DESTINY	L.	169.000
FORSAKEN		PRENOTAZIONE
GEX 2	L.	179.000
GOLDEN EYE	L.	119.000
INT. SUPER STAR SOCCER 64	L.	149.000
JOHN MADDEN	L.	99.000
KILLER INSTICT	L.	159.000
YOSHI ISLAND		TELEFONARE
LAMBORGHINI A. C.	L.	149.000
LEGEND OF MISTICAL NINJA	L.	169.000
LEGEND OF ZELDA		TELEFONARE
LIVE POWERFUL PRO BASEBALL	L.	189.000
MARIO KART	L.	99.000
MISSIONE IMPOSSIBILE		TELEFONARE
MISTIF MAKERS		TELEFONARE
MK MYTOLOGIES SUB ZERO	L.	169.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L.	169.000
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	L.	139.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	L.	149.000
NBA IN THE ZONE 98		TELEFONARE
NBA PRO 98		TELEFONARE
OLIMPIC HOCKEY 98		TELFONARE
QUAKE	L.	169.000
STAR FOX	L.	159.000
STAR WARS + RUMBLE PACK	L.	159.000
SUPER MARIO 64	L.	99.000
TETRISPHERE	L.	109.000
TOP GEAR RALLY	L.	139.000
TUROK	L.	149.000
VOLANTE + PEDALI	L.	139.000
ULTYRA SOCCER		TELEFONARE
VIRTUAL CHESS	L.	139.000
WAVE RACER	L.	99.000
WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY	L.	139.000
WHEEL OF FORTUNE	L.	149.000
ZELDA		TELEFONARE

CENTRO SONY PLAYSTATION VIP

Ordinare è facile:
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓parli internet: E-MAIL: ADELG @ TIN.IT

Avete intenzione di aprire una nuova attività nel settore?
Contattateci al più presto.

PUNTO VENDITA: C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

Disponibili titoli
PC - CD ROM e GAME BOY

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO		OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L.	35.000
ACC JOYPAD SONY	L.	39.000
ACC LINK CABLE PAL	L.	29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L.	39.000
ACC MOUSE PAL	L.	59.000
ACC RGB SCART	L.	29.000
ACC RFU ADAPTOR	L.	45.000
ACTUA SOCCER 2	L.	89.000
ACTUA TENNIS	L.	92.000
AIR RACE	L.	89.000
ALIEN RESURECTION		TELEFONARE
ALUNDRA	L.	89.000
ARMOURED CORE		TELEFONARE
AUTO DESTRUCT	L.	89.000
AYRTON SENNA KART 2	L.	92.000
BATMAN E ROBIN	L.	89.000
BLAST RADIUS		TELEFONARE
BLOODY ROAR	L.	89.000
BROKEN SWORD 2	L.	92.000
BUBBLE BOBBLE 2		TELEFONARE
BUGGY		TELEFONARE
BUST A MOVE III	L.	89.000
INSCHEDO BLADE 2		TELEFONARE
CARMAGEDDON		TELEFONARE
CART WORLD SERIES		TELEFONARE
CASPER	L.	85.000
CHILL		TELEFONARE
COLONY WARS	L.	92.000
COOL BOARDERS 2	L.	89.000
CONSTRUCTOR	L.	92.000
CONTRA	L.	65.000
CRASH BANDICOOT 2	L.	92.000
CRIME KILLER	L.	89.000
CRITICAL DEPT		TELEFONARE
CROC		TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L.	79.000
DEATHTRAP DUNGEON		TELEFONARE
DIABLO		TELEFONARE
DISCWORLD 2	L.	89.000
DUKE NUKEM 3D		OFFERTISSIMA
FIFA '98	L.	89.000
FINAL FANTASY VII	L.	92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP		DISPONIBILE
FORMULA 1 '97		OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L.	89.000
FORSAKEN		TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO		TELEFONARE
G POLICE	L.	89.000
GRAN TURISMO		TELEFONARE
GRAN TOUR RACING		TELEFONARE
HERCULES	L.	89.000
INDIPENDENCE DAY	L.	79.000
JACK NICKLAUS		TELEFONARE
JET RIDER 2	L.	79.000
KICK OFF MANAGER '98		TELEFONARE
LUNATIK	L.	92.000
MAN IN BLACK		TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L.	89.000
MEDIEVIL		TELEFONARE
METAL GEAR SOLIND		TELEFONARE
MONKEY HERO		TELEFONARE
MOTO RACER	L.	59.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98		TELEFONARE
NEED FOR SPEED III	L.	89.000
NEWMAN HAAS		TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L.	79.000
NIGHTMARE CREATURES	L.	89.000
NINJA		TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L.	89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L.	92.000
ONE	L.	92.000
PANDEMONIUM	L.	79.000
PANDEMONIUM 2	L.	89.000
PAX CORPUS	L.	80.000
PERFECT ASSASSIN		OFFERTISSIMA
PITFALL 3D	L.	89.000
POINT BLACK X G CON	L.	75.000
POPULOS THE 3RD COMING		TELEFONARE
POWER PLAY HOCKEY '98	L.	79.000
POWER SOCCER 2		TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L.	79.000
RAGE RACER	L.	92.000
RASCAL	L.	89.000
RED ALLERT		OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L.	89.000
RIVEN	L.	97.000
ROAD RASH 3D		TELEFONARE
SAN FRANCISCO RUSH		PRENOTARE
SENIBLE SOCCER 2000	L.	92.000
SET RIDER	L.	75.000
SHADOW MASTER	L.	89.000
SIM CITY 2000	L.	65.000
SYNDACATE WARS	L.	69.000
SPAWN	L.	75.000
SPEC OPS		TELEFONARE
SPICE WORLD	L.	49.000
SOUL BLADE	L.	92.000
SUI KODEN	L.	79.000
SUPER PANG COLLECTIONS		TELEFONARE
STEEL REIGN		TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L.	89.000
STREET FIGHTER EX 30	L.	89.000
SUPER CROSS '98	L.	92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L.	59.000
TEST DRIVE 4		TELEFONARE
TEKKEN 2	L.	92.000
TEKKEN 3		TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT		TELEFONARE
THE LAST REPORT	L.	89.000
THE LOST WORLD	L.	89.000
THE NEED FOR SPEED III		TELEFONARE
THEME HOSPITAL		TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L.	149.000
TOCA TOURING CAR		OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L.	95.000
TOMMY MAKINEN RALLY	L.	92.000
VIPER		TELEFONARE
VMX RACING		DISPONIBILE
V-RALLY		OFFERTISSIMA
V. VOLLEY		TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L.	89.000
WARGAMES	L.	89.000
WORLD RALLY TOMMY MAKINEN		PRENOTARE
X-MEN US STREET FIGHTER		TELEFONARE
Z		TELEFONARE

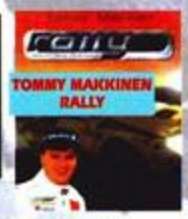
IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation

PLATINUM DA L. 42.000

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE -
TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI! TELEFONARE PER INFORMAZIONI

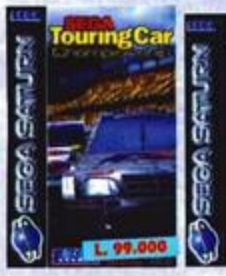
CONSOLLE a prezzi IMBATTIBILI - TELEFONARE



PRENOTARE
DISPONIBILE DALL'3 MAGGIO

OFFERTISSIME D'IMPORTAZIONE

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI USA E JAP



SEGA SATURN

ACC SATURN CONSOLE		OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L.	59.000
ACC. JOYPAD	L.	49.000
BUST A MOVE 3		TELEFONARE
COMMAND & CONQUER	L.	89.000
CRIPT KILLER		TELEFONARE
CROC	L.	90.000
DARKLIGHT CONFLICT	L.	49.000
DEAD OR ALIVE (USA)	L.	119.000
DRAGON FORCE 2 (JAP)	L.	125.000
DUKE NUKEM 3D	L.	99.000
ENEMY ZERO		TELEFONARE
FIFA '96	L.	92.000
FIGHTING FORCE	L.	99.000
FORMULA KARTS	L.	89.000
GUN GRIFON II		TELEFONARE
HOUSE OF DEATH (USA)	L.	99.000
HOUSE OF DEATH + PISTOLA	L.	175.000
KING OF FIGHTER '97 (JAP)	L.	119.000
LAST BRONX	L.	89.000
MANX TT	L.	89.000
MARVEL SUPER HEROES		TELEFONARE
MICROMACHINE V3	L.	99.000
MOUSE OF THE DEAD		TELEFONARE
NASCAR '98	L.	89.000
NBA LIVE 98	L.	92.000
NFL QUOTERB. 98		TELEFONARE
PANDEMONIUM	L.	89.000
PANZER DRAGON RPG (USA)		TELEFONARE
PRO BASEBALL GREATEST NINE 98 (JAP)	L.	129.000
QUAKE	L.	99.000
RAYMAN	L.	69.000
RESIDENT EVIL	L.	88.000
SEGA TOURIN CAR	L.	105.000
SONIC R	L.	99.000
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	L.	135.000
VANDAL HEARTS		TELEFONARE
VIRTUA COP 2	L.	69.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L.	69.000
VIRTUAL RANCING	L.	59.000
WAR KRAFT 2	L.	89.000
WINTER HEAT (PAL)	L.	99.000
WIPE OUT 2097	L.	89.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L.	89.000
WORLD WIDE SOCCER 96	L.	OFFERTA
X-MEN	L.	59.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

ATTENZIONE: I GIOCHI CON IL SIMBOLO (S) VICINO SONO TITOLI NOVITÀ ANCHE PER IL SATURN.

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

INFOGRAMES

LUCKY LUKE

PLATFORM CARTOON

92

1 GIOCATORE

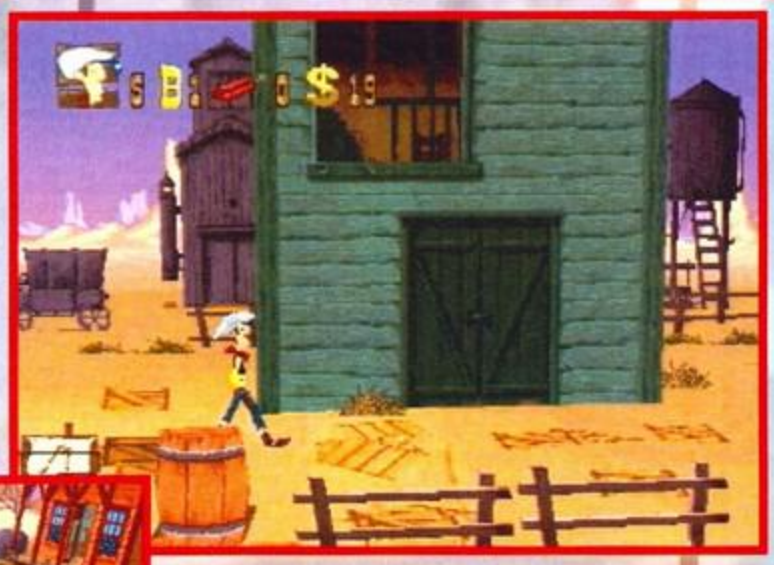
REVIEW

LUCKY LUKE

LUCKY LUKE NON È CERTAMENTE IL PRIMO ESEMPIO DI VIDEOGIOCO ISPIRATO A UNA FORTUNATA SERIE DI FUMETTI O CARTONI ANIMATI, TUTTAVIA L'ESPERIENZA INSEGNA CHE QUESTE CONVERSIONI, COSÌ COME I TENTATIVI DI UTILIZZARE FILM DI SUCCESSO COME SOGGETTI PER VIDEOGIOCHI, SPESSO SONO UNA GRANDE DELUSIONE: INFATTI SI PENSA DI RITROVARE QUALCOSA DI EMOZIONANTE PERCHÉ SI VIENE TRASCINATI DAL SOGGETTO, MA POI LA DINAMICA DEL GIOCO O PEGGIO, LA SUA REALIZZAZIONE, LASCIANO A DESIDERARE. CAPITA INFATTI CHE LE SOFTWARE HOUSE SPENDANO MOLTI SOLDI PER ASSICURARSI I DIRITTI DI UN PERSONAGGIO, E POI NON INVESTANO ABBASTANZA RISORSE PER LA CREAZIONE DI UN PRODOTTO DI SUCCESSO. LA INFOGRAMES NON HA COMMESSO QUESTO ERRORE, MA PER SAPERE SE IL GIOCO POTREBBE INTERESSARVI, RISPONDETE ALLE SEGUENTI SEMPLICI DOMANDE

Siete appassionati di platform, ma non siete maniaci del movimento tridimensionale a tutti i costi? Siete caduti in profonda crisi depressiva dopo avere terminato Abe Oddysee e pensate che questa crisi non vi passerà fino all'uscita del sequel? Vi piace l'ambientazione western e non vi siete persi un film di John Wayne? Il vostro regista preferito si chiama John Ford? O, più semplicemente, vi piacciono i fumetti di Lucky Luke? O ancora, vi interessano videogiochi di qualsiasi genere, purché belli e divertenti? Se avete risposto di sì ad almeno una di queste domande, allora Lucky Luke è il vostro prossimo gioco!

Cominciamo a descrivere l'aspetto più evidente del titolo, che forse farà storcere il naso ai cultori dei personaggi tridimensionali: la grafica sembra 2D, nel senso che l'effetto è quello di un classico cartone animato. Badate bene, non un cartone animato giapponese, ma un classico di Walt Disney. Storcete pure il naso (il vostro oppure quello di vostra zia) finché volete, ma a mio avviso la grafica è uno dei punti di forza del gioco, poiché è semplicemente bella, e d'altra parte a quali altri requisiti dovrebbe rispondere? Non è, almeno all'apparenza, troppo sofisticata, non tradisce le centinaia di poligoni che vengono disegnati per ogni frame video, e i movimenti di Lucky Luke e degli altri personaggi del gioco non sono certamente il massimo che ci si possa aspettare dalla Playstation, almeno se cercate la raffinatezza tecnologica, ma a me piacciono un sacco e l'effetto risultante è degno di nota. Gli appassionati di Abe Oddysee capiscono sicuramente cosa intendo dire: badate bene, LL non ha nulla a che vedere con lo schiavo verdognolo che cerca di liberare i suoi compagni, ma l'idea di fare un gioco apparentemente 2D sfruttando le caratteristiche di una macchina come Playstation è la stessa, e il risultato è altrettanto buono. Non aspettatevi quindi movimenti di tipo "Croc" o "Crash Bandicoot", ma neppure effetti di qualità inferiore; aspettatevi invece uno splendido cartone animato. Peraltro, anche i fondali del gioco sono solo apparentemente 2D, in realtà dopo un'osservazione più attenta ci si accorge che sono studiati con molta attenzione e di fatto sono tridimensionali.



Il gioco è un vero adventure-platform con tutte le caratteristiche del caso, ovvero varietà di azione e di scenari. Luke si muove in modo del tutto tradizionale e bidimensionale in una cittadina dell'Arizona (con tanto di Mountain Valley alle spalle). Il nostro pistolero solitamente affronta i cattivi con la colt, ma talvolta usa anche i pugni con un effetto vagamente da picchiaduro, inoltre cavalca il suo inseparabile cavallo bianco e si cimenta in gare di vario tipo, sempre invariabilmente dal sapore western.

La colt è dotata di colpi infiniti e si utilizza in modo molto fumettistico: spesso non si deve colpire direttamente l'avversario, ma si deve fare rimbalzare la pallottola contro qualche oggetto, oppure si deve sparare su una corda che mantiene un carico sospeso, per farlo cadere sopra al nemico o per distruggere un ostacolo. Accorgimenti di questo tipo abbondano e sono piuttosto divertenti. Luke può anche raccogliere dei candelotti di dinamite che si trovano più o meno nascosti lungo il percorso e può (anzi deve) utilizzarli per farsi strada. Come ormai è consuetudine nei giochi di avventura, c'è un indicatore di livello vitale che decresce ogniqualvolta si viene colpiti. Quando questo indicatore giunge a zero, Luke perde una vita delle tre disponibili all'inizio. E' possibile guadagnare una vita trovando una delle lettere B occultate in qualche capannone abbandonato.

Un appunto negativo che dobbiamo fare al gioco è dovuto al fatto che il percorso da seguire è sempre obbligato, il che significa che se un ostacolo si rivela essere insormontabile, allora si rischia di rimanere bloccati e di perdere la pazienza. All'inizio non è un problema, poiché in poco tempo si può ripercorrere tutto il percorso alla ricerca dell'indizio mancante, ma in seguito questa caratteristica del gioco può causare sconforto (se siete tipi tranquilli) o ira funesta con attacco violento e distruttivo al CD (se siete nervosetti). Il percorso comunque è disseminato di "checkpoint" dai

quali si riparte ogniqualvolta si perde una vita. E' inoltre possibile ottenere delle password per iniziare il gioco a un livello più avanzato, ma non è possibile utilizzare la memory card per salvare la propria posizione. La caratteristica che mi piace di meno è il fatto che Luke si può muovere solo lungo direzioni stabilite: solitamente a destra o a sinistra e talvolta (per entrare da qualche parte o per salire una scala) ci si può muovere in su o in giù. Pur avendo una grafica 3d-finta-2d, si potevano almeno permettere al protagonista movimenti un poco più liberi.
Non è neppure possibile utilizzare il joystick analogico, il che riflette il fatto che i movimenti di Luke sono rigorosamente orizzontali oppure verticali, salti a parte naturalmente. Anche gli spari sono troppo vincolati: infatti si può sparare solo in otto direzioni, il che è piuttosto brutto da vedere (il braccio si muove a scatti dalle posizioni verticali alle posizioni diagonali) e a causa di questo fatto prendere la mira è solitamente abbastanza facile.
Cosa possiamo dire della qualità della sfida? Sicuramente chi ama cimentarsi in passaggi difficili e superare ostacoli apparentemente insormontabili troverà pane per i propri denti, e soprattutto non avrà modo di annoiarsi. I passaggi e gli ostacoli sono abbastanza variati, all'inizio è molto facile trovare il modo di scavalcarli, ma ben presto occorre aguzzare l'ingegno.
E il sonoro? Anche questo non è certamente sconvolgente per chi è abituato a Playstation, tuttavia la musichetta che accompagna il gioco non potrebbe essere più azzeccata: è gradevole, simpatica e sicuramente in tema con il gioco. Se volete, ricorda un po' gli spaghetti western. Gli effetti sonori sono pure adeguati, anche qui nulla di spettacolare.
Lucky Luke non è certamente una novità sconvolgente, né dispone di una grafica spettacolare o di idee di gioco rivoluzionarie. Ma un uso esasperato della tecnologia e la ricerca ossessiva dell'originalità non sono tutto, e Lucky Luke è veramente un gioco bello e divertente. Ma passiamo alla tabella e al giudizio definitivo...

Jojo

PLAYSTATION

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	92

Un cartone animato-platform-adventure che non mancherà di incollarvi davanti alla PSX. Non so dirvi se Lucky Luke mi è piaciuto di più per la grafica simpatica e accattivante o per la dinamica del gioco vera e propria. Posso però affermare che mi sono veramente divertito a provare il gioco e che sono convinto che vi divertirete anche voi.

PlayStation ™

BOMBA·98™

SCENDI IN CAMPO DA PROTAGONISTA!

UN GRANDE GIOCO, FACILE, DIVERTENTE E PARLA ITALIANO!!!

VESTI I COLORI DELLA NAZIONALE NEL MATCH PIU' EMOZIONANTE DELL'ANNO

Vinci 5 Cellulari ERICSSON + 5 Vivavoce Portatili

AUT. MIN. RICH. - SCAD. 21/01/99

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

BMG

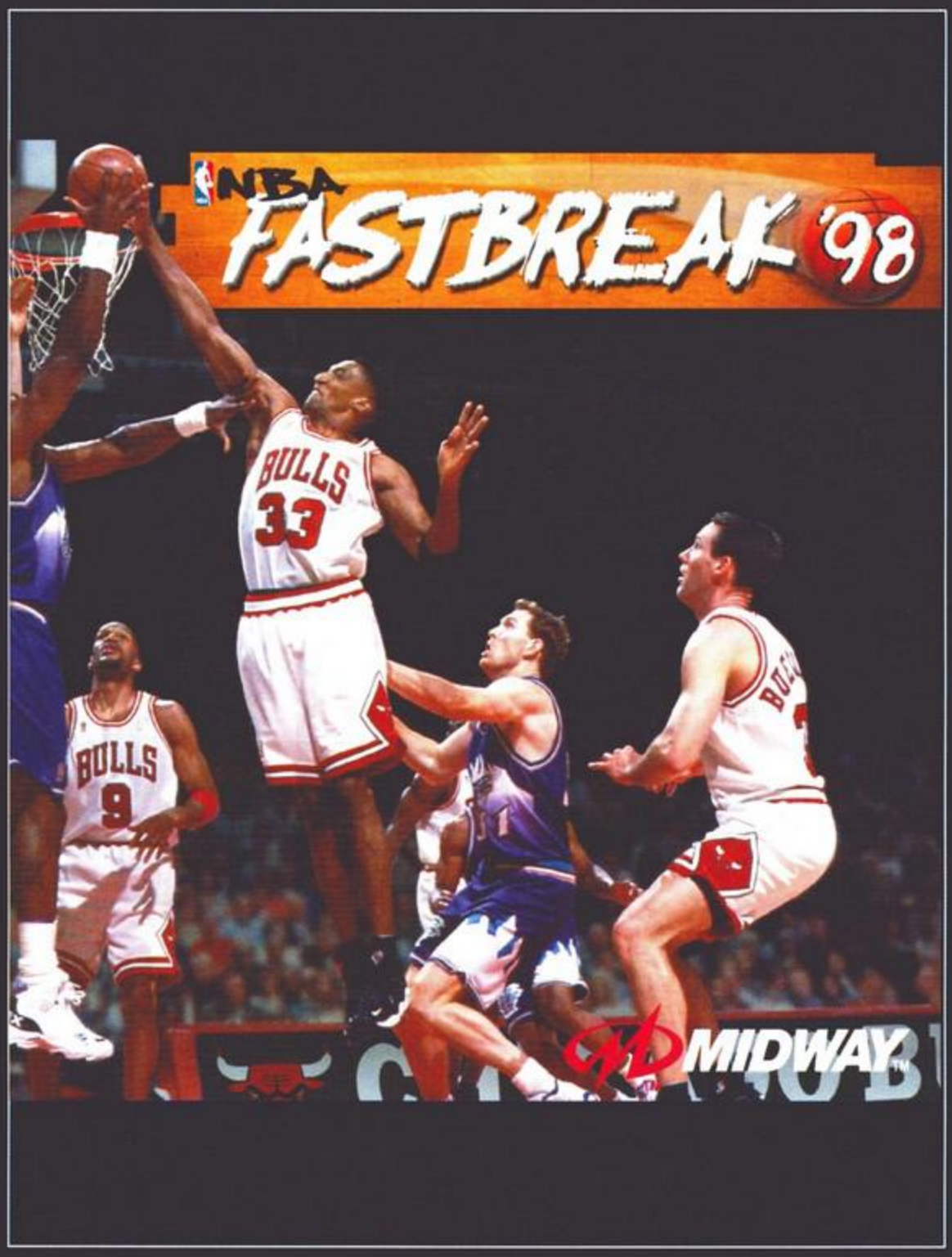
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

www.bmginteractive.com

Z-AXIS

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

ECCEZIONALE NOVITA'



MIDWAY

PlayStation

Il Campionato Professionistico Americano non è mai stato così vicino!
Con NBA Fastbreak 98 potrai emulare le gesta dei tuoi campioni preferiti...

- **Tutti gli attuali giocatori dell'NBA con i loro caratteristici movimenti**
- **Giocabilità rivoluzionaria e grande realismo grazie alla tecnica del motion capture**
- **Goditi il gioco da 11 angolazioni diverse dalla telecamera.**
- **Esamina le azioni con l'opzione replay istantaneo con telecamera regolabile**
- **Sono supportati fino a 8 giocatori in contemporanea con l'opzione multiplayer**
- **Crea il tuo giocatore e guidalo alla scalata, al successo, da matricola ad All Star**
- **Grande intelligenza artificiale**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari

SONY

TOTAL NBA '98

BASKET STELLARE

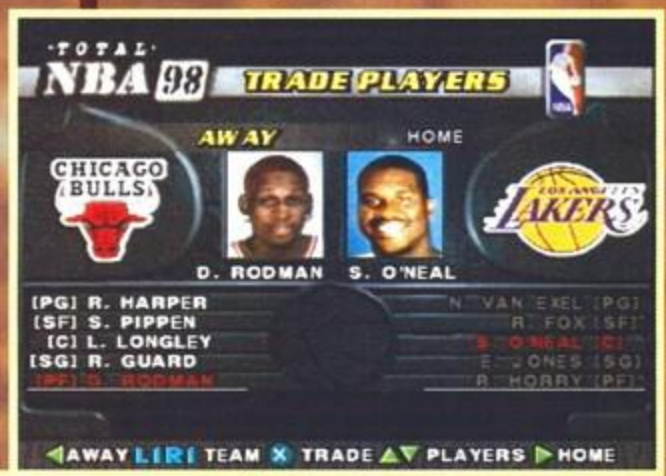
95

GIOCATORI 1-8

TOTAL NBA 98

DI SOLITO DICONO CHE LA PRIMA IMPRESSIONE È QUELLA CHE CONTA NON È SEMPRE COSÌ, E A ME È CAPITATO PROPRIO CON QUESTO TITOLO.

Quando mi è stata proposta la recensione di questo gioco, la prima cosa che ho fatto è stata andare a recuperare la versione precedente e rimettermici a giocare un pochino per valutare meglio questa. Forse non è stata una bellissima idea. Infatti caricato il gioco, dopo aver apprezzato la bella presentazione, sono rimasto un po' sconcertato; i menu mi sembravano bruttissimi e molto poco funzionali e, durante le prime partite, mi sembrava che il gioco fosse una mezza schifezza.

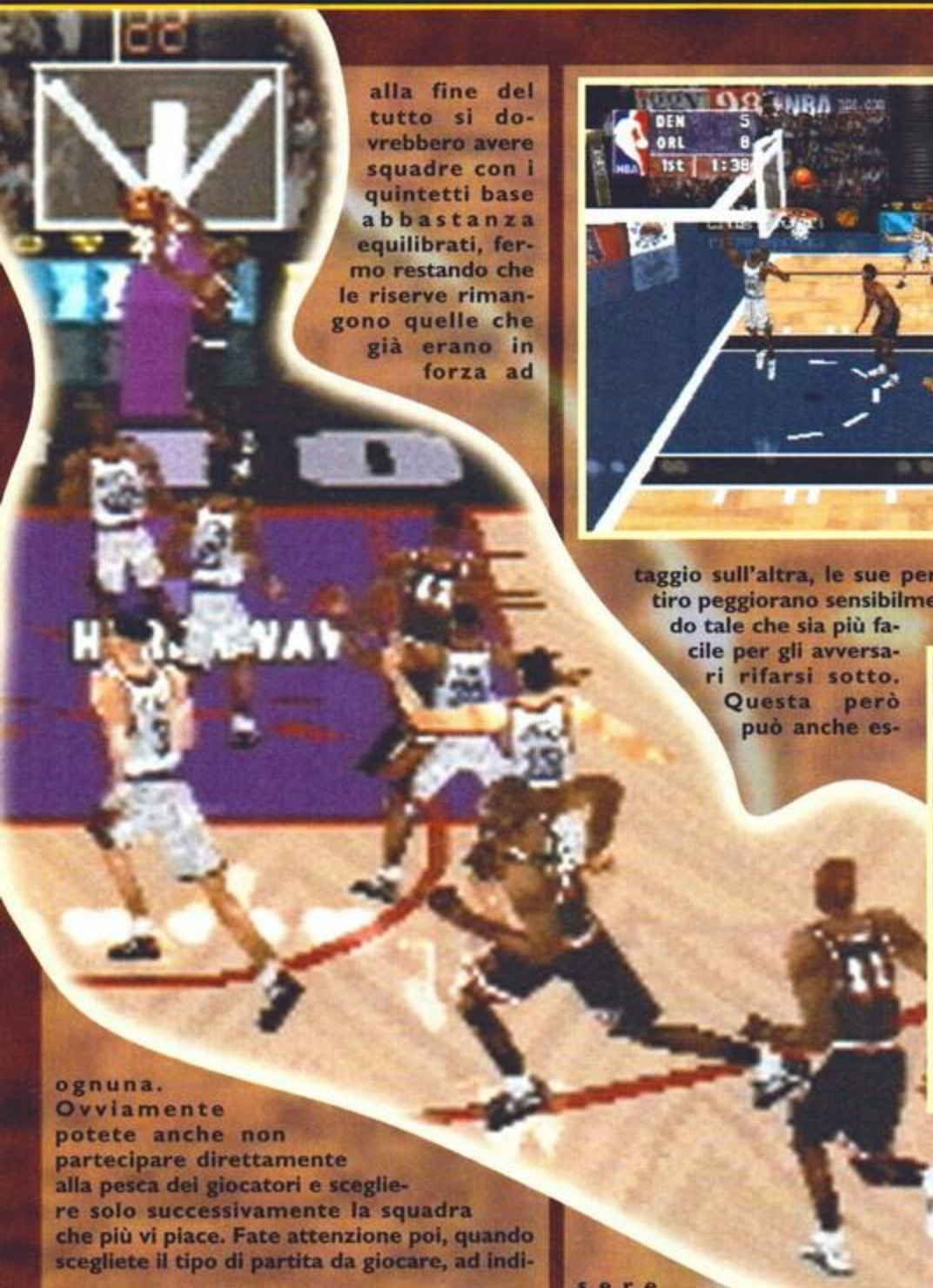


professionismo. L'ordine in cui questa scelta avviene rispecchia la classifica finale del campionato precedente, quindi al primo giro spetta alla squadra peggiore della lega scegliere per prima e così via tutti gli altri team fino ad arrivare ai campioni in carica; nei giri successivi l'ordine di scelta viene invertito ogni volta. Questo sistema viene usato nel gioco per "shakerare" i quintetti base delle squadre; voi scegliete la vostra squadra,

Confermo che i menu non sono proprio il massimo della vita (ma non sono nemmeno da buttare) invece il gioco è molto meglio di quanto non sembrasse in principio, ma andiamo con ordine.

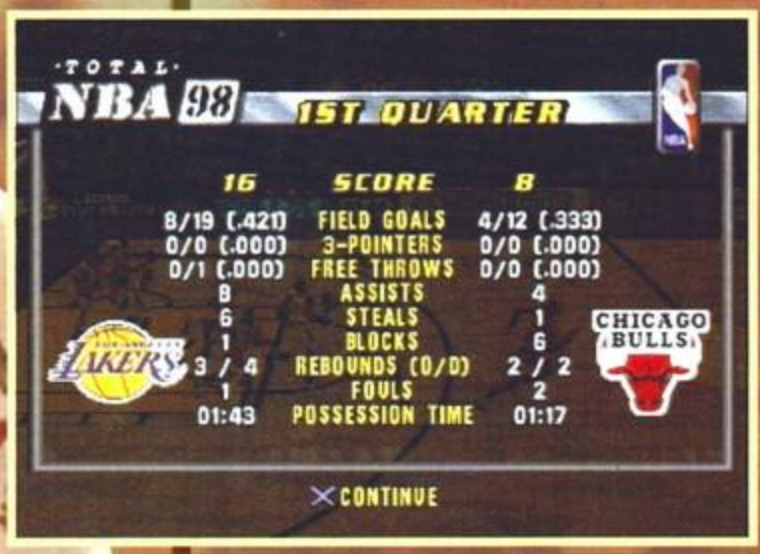
Cominciamo col dire che in questa nuova edizione oltre a tutto quello che c'era sulla versione precedente è stata aggiunta l'opzione DRAFT molto interessante (soprattutto per i maniaci). Come gli esperti di basket stelle e strisce sicuramente sapranno (ma noi lo spieghiamo per quelli che non lo sanno), il draft è il momento in cui le squadre NBA "pescano" i giocatori che dalle università passano al

il computer genera un ordine di scelta random e quindi si inizia a pescare i giocatori:

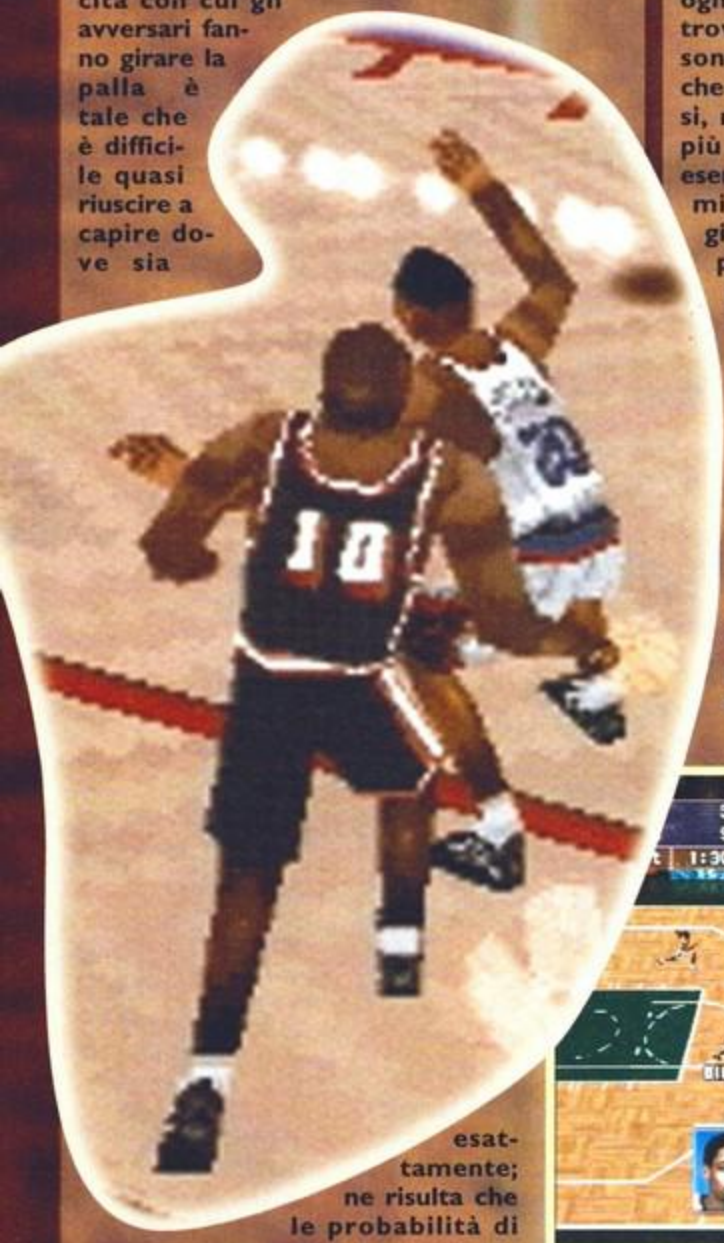


alla fine del tutto si dovrebbero avere squadre con i quintetti base abbastanza equilibrati, fermo restando che le riserve rimangono quelle che già erano in forza ad ognuna. Ovviamente potete anche non partecipare direttamente alla pesca dei giocatori e scegliere solo successivamente la squadra che più vi piace. Fate attenzione poi, quando scegliete il tipo di partita da giocare, ad indicare quali roster volete utilizzare: cioè se volete quelli originali, quelli eventualmente modificati con gli scambi o quelli generati con il draft. Un'altra novità (interessante anche questa) a livello di opzioni è contenuta nel menu Game Options ed è il CLOSE SCORE. Attivandola il risultato è che, se una delle due squadre prende troppo vantaggio sull'altra, le sue percentuali di tiro peggiorano sensibilmente, in modo tale che sia più facile per gli avversari rifarsi sotto. Questa però può anche essere un'arma a doppio taglio, infatti provate un po' ad immaginarvi come ci si sente a perdere, magari all'ultimo secondo, dopo aver dominato per più di metà incontro ed essersi improvvisamente ritrovati in squadra giocatori che, avendo anche cominciato con 10 canestri consecutivi, non ne mettono più neanche uno. Per il resto ritroviamo tutte le opzioni del predecessore con le solite notevoli quantità di schermate statistiche e le foto di tutti i protagonisti (questa volta l'unico che manca è, manco a dirlo, "air" Jordan).

Parliamo adesso del gioco vero e proprio: diciamo subito che bisogna prenderci un po' la mano perché la maggiore velocità, rispetto alla versione precedente, porta inizialmente notevoli difficoltà anche ai livelli più facili, ma una volta presa confidenza il divertimento è assicurato. Sempre facendo il confronto con la versione 97, devo dire che più che esserne uno sviluppo questa ne è quasi una diversa interpretazione. Mi spiego meglio: come già detto la velocità è aumentata, è più facile (forse troppo) riuscire a cacciare la palla in gola agli avversari con dei mitici stopponi, è più difficile invece rubare palla dalle mani degli avversari (e questo è un bene), i falli degli avversari sono più frequenti e quindi ci ritroverà più spesso ai tiri liberi (addirittura nei finali punto a punto gli avversari ricorrono al fallo sistematico per fermare il cronometro prima possibile e anche le uscite per raggiunto limite di falli non sono rarissime), è più difficile riuscire a con-



quistare i rimbalzi ma è più facile fare dei tap-in (a volte anche molto spettacolari). L'unica cosa che mi lascia un po' perplesso è che, giocando contro le squadre più forti ed ai livelli più difficili, quando ci si trova a dover difendere, la velocità con cui gli avversari fanno girare la palla è tale che è difficile quasi riuscire a capire dove sia esattamente; ne risulta che le probabilità di non subire canestro sono decisamente molto poche (non sempre infatti si riesce a recuperare palla dopo le stoppate e, come già detto, i rimbalzi sono spesso appannaggio degli avversari). Ne risulta quindi che, giocando intere stagioni, andando a guardare le varie classifiche statistiche avremo la nostra squadra che avrà presumibilmente una media-rimbalzi nettamente inferiore a tutti gli altri team (nel mio caso circa metà della penultima classificata) e un vantaggio spropositato nella classifica delle stoppate (io ho raggiunto il triplo delle stoppate dei più vicini inseguitori). A livello di gioco in ogni caso le cose migliori trovate in Total NBA '97 sono rimaste, e sono anche migliorate in alcuni casi, mentre le novità sono più che interessanti: per esempio chiamare gli schemi (sia offensivi che difensivi) durante il gioco è diventato più facile (non si deve più ciclare tra le varie possibilità, ma si possono scegliere direttamente), è possibile scegliere per ogni singolo giocatore una difesa più o meno aggressiva, sono stati aggiunti movimenti magari poco utili ma molto spettacolari (giocatori che guardano da una parte e passano dall'altra, passaggi dietro la schiena, nuove schiacciate, eccetera). Una cosa che non mi convince del tutto è che, anche in questa versione, è possibile cambiare tutti i parametri di gioco (livello di difficoltà compreso) nel corso dei singoli incontri. Vi ritrovate il vostro giocatore più carismatico stanco morto? Nessun problema, basta scegliere la giusta opzione e tornerà fresco come una rosa! Il vostro centro ha raggiunto i 5 falli e con il prossimo rischia di uscire dal campo? Non preoccupatevi, basta togliere i falli dal gioco oppure aumentare il limite e il gioco è fatto! Altra cosa che continua a non piacermi è la scelta di visuali proposta: praticamente, a parte quella di default, le altre sono quasi inutilizzabili visto che o sono troppo distanti o qualche volta perdono il centro dell'azione o ancora fanno venire il mal di mare (almeno nel mio caso la Action Camera fa questo effetto). In definitiva un gioco molto bello, degno erede di quello che l'ha preceduto, pur con qualche comprensibile difetto che comunque non toglie divertimento. Sicuramente da consigliare agli amanti di questo sport e agli sportivi da sedia in genere, anche se hanno il fisico da giocatori di bocce!



PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	94
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	94

Se i programmatori fossero riusciti a togliere i piccoli difetti che gli sono rimasti probabilmente questo sarebbe potuto diventare il più bel videogioco sportivo della storia, così com'è fa comunque la sua ottima figura dimostrando una volta di più (anche se forse non c'era bisogno) che con un po' di impegno si possono creare giochi con IA molto sofisticata senza avere bisogno di sistemi troppo potenti. I piccoli appunti che si possono fare a questo gioco in ogni caso possono essere tranquillamente lasciati da parte di fronte alle enormi qualità. Consigliato soprattutto a chi ha perso la versione precedente.

Manuel Auletta

SULLE STRADE DI LOS ANGELES
C'È UNA SOLA LEGGE....

LA LEGGE DELLE BANDE

MANUALE
IN ITALIANO

PlayStation

THQ
INC

Combatti per la sopravvivenza con la tua banda di 16 warriors.
Ognuno con le sue mosse speciali e le sue tecniche di lotta preferite:
karate, jujitsu, kung fu, wrestling, taekwondo.
Da Malibu Beach a Chinatown, in 12 arene spettacolari,
a ritmo del rock delle nuove band di Los Angeles,
incalza la lotta per la sopravvivenza.
La lotta più veloce in 3D mai vista su PlayStation.

3D
PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET S.R.L. - via Dei Platani, 7 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 02/4473949 (r.a.) - Fax 02/45101548 - E-Mail 3d.planet@netitalia.it

MYSTICAL NINJA

KONAMI

AVVENTURA-PIATTAFORME

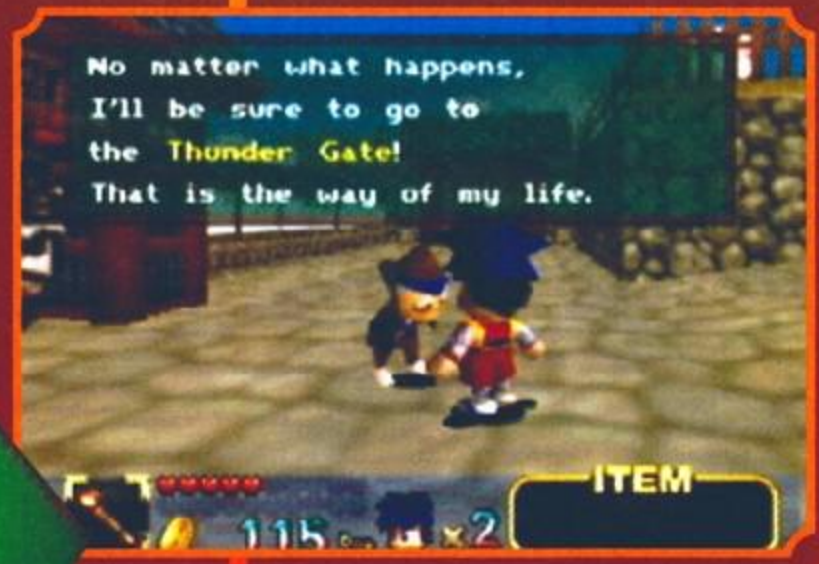
87

1 GIOCATORE

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

VOLETE FARVI RAPIDAMENTE UN'IDEA DI MYSTICAL NINJA? UNITE UN TERZO DI SUPER MARIO 64, UN TERZO DI INDEPENDENCE DAY E UN TERZO DI ATLAS UFO ROBOT, MESCOLATE CON CURA (CI VUOLE UN CUCCHIAIO SPECIALE PER MESCOLARE UN VIDEOGIOCO CON UN FILM E UN CARTONE ANIMATO), AGGIUNGETE UNA SPRUZZATINA DI KILLER INSTINCT, GIUSTO PER DARE UN PO' PIÙ DI SAPORE, LASCIATE CUOCERE A FUOCO LENTO PER QUALCHE MESE NEL FORNO KONAMI

Il gioco appartiene chiaramente alla categoria Giappo-Platform-Adventure, e in effetti il movimento dei protagonisti è molto, molto simile al movimento del mitico Mario. E l'analogia con l'idraulico più giocato della storia non finisce certo qui, infatti molte idee di Mystical Ninja sono state prese a prestito da Mario 64; tanto per dirne una, il castello è disseminato di porte dotate di serratura che richiedono una chiave per essere aperte. Già starete pensando "E allora? Tutti i giochi di avventura richiedono chiavi in certi punti!" e avreste ragione a obiettare, se non fosse che l'aspetto delle porte, delle serrature e delle chiavi è praticamente lo stesso delle porte del castello di Mario 64. D'altra parte l'idea stessa di esplorare un castello non mi giunge proprio nuova., anche se in realtà parte dell'avventura si svolge al di fuori dello stesso. C'è anche da sottolineare che i nostri

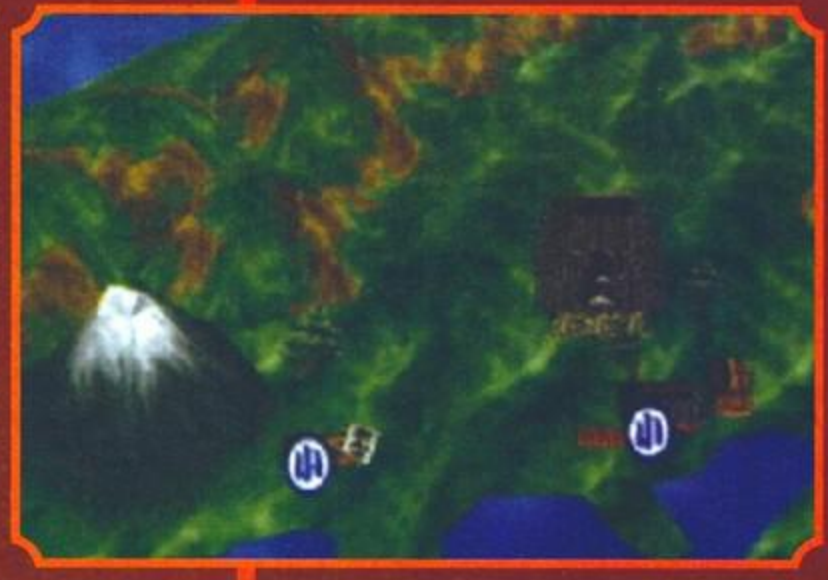


eroici ninja sono un poco più violenti del simpatico baffone, e si servono di strumenti meno delicati di pugni e calci per eliminare i loro nemici, ma d'altra parte vi avevo annunciato che per completare la ricetta del gioco era necessaria una spruzzata di Killer Instinct. Solo una spruzzata però. Non che il prodotto abbia alcunché a che fare con i picchiaduro, ma il gusto del combattimento è certamente più accentuato di quanto non sia in veri platform come Mario, Croc o Sonic, tanto per svariare tra le console.

Che ci voglia un terzo di Atlas Ufo Robot (sostituite pure il vostro eroe giapponese preferito, purché sia dotato di robot in grado di combattere invasori alieni), è evidente dall'aspetto grafico del gioco: in puro stile da "cartone animato giapponese". Non è solo il tema trattato, né l'aspetto dei protagonisti o la presenza di combattimenti

tra robot tipica delle fortunate serie televisive, ma proprio tutto l'insieme, a cominciare dalla presentazione del gioco, con tanto di marcia a ritmo serrato in giapponese stretto (mi è sembrato vagamente di riconoscere l'accento di Sapporo, ma forse c'è una leggera influenza di Osaka) con sottotitoli in inglese. Niente da dire sul sonoro, solita impeccabile qualità CD, casomai il testo può fare un po' sorridere, e inoltre i sottotitoli non sono certamente degni della grafica dell'N64, ma sono stati appiccicati lì solo per fare capire a chi non abbia ancora terminato il corso decennale di giapponese l'importante (sic!) messaggio. La presentazione ci offre anche una panoramica degli eroi dell'avventura e della città ai piedi del monte Fuji, dove l'azione si svolge.

Ma vediamo cosa turba la vita dei nostri eroi. La vita trascorre tranquilla in città, quando il cielo è oscurato da una gigantesca astronave (vi avevo avvertito che qualche idea è stata presa a prestito da Independence Day). A bordo dell'astronave si trovano i cattivi alieni che vogliono invadere la Terra per prenderne possesso, sotto il comando di Mistery Man e Mistery Woman. Certo, l'aspetto degli invasori è vagamente umano e non insettoso come nel sopraccitato film, ma vedete che le analogie non sono certo poche. L'astronave si dirige verso il castello, e in men che non si dica il centro di potere del paese è sotto il controllo degli invasori. Ma non tutto è perduto: Goemon ed Ebisumaru, due giovani ninja il cui sentimento per la patria è sempre molto vivo, decidono di prendere in mano la situazione e di combattere il nemico. Nel corso dell'avven-

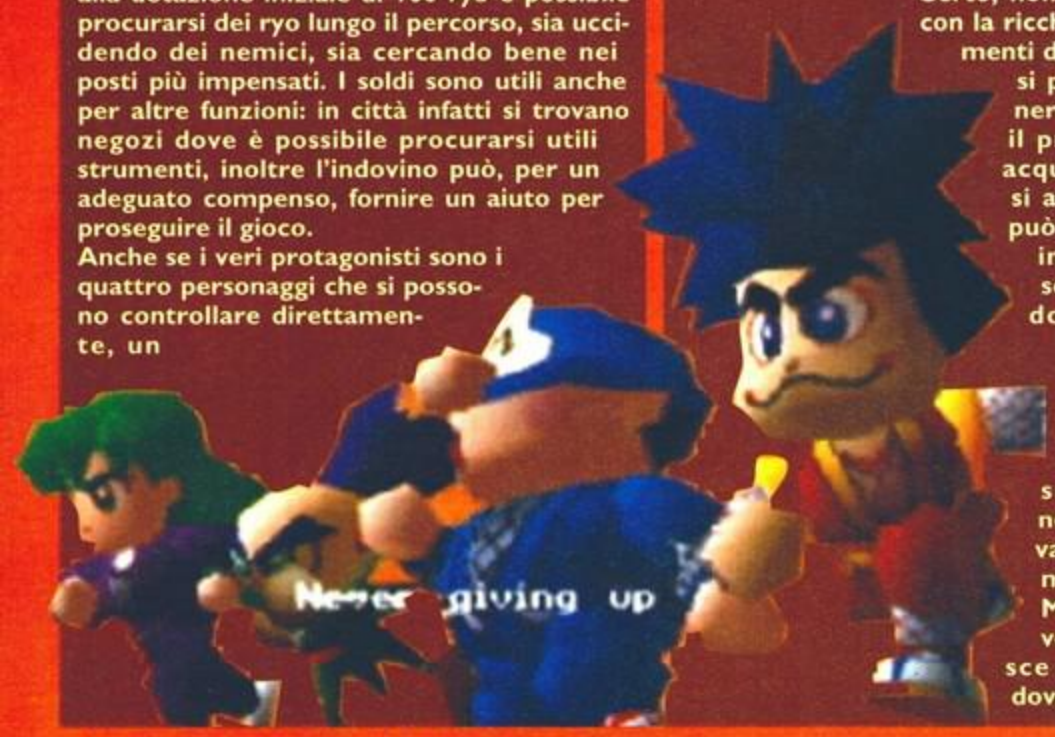


PAT GARRET

Un paio di punti, questo è tutto quello che aggiungerei al punteggio globale di questo bel gioco. La ragione è molto semplice: io, che sono un neofita di questo genere, mi sono divertito come un bambino a giocare a Mystical Ninja. Sarà perché Ebisumaru mi ha fatto sbellicare dalle risate, sarà perché il gioco è effettivamente abbastanza facile e anche io sono riuscito a fare progressi notevoli, ma questo platform-adventure ha tolto spazio nel mio esiguo parco-tempo libero addirittura a Starcraft (che è invece il mio genere di esperienza videoludica). Certo i paragoni con Mario 64 si sprecano e Mystical Ninja li perde tutti (forse la battaglia è incerta sul sonoro), ma non scordiamoci cosa rappresenta Mario 64, un gioco mitico che è destinato ad essere usato come pietra di paragone per almeno un paio d'anni da oggi. In poche parole: se cercate un'alternativa (magari più semplice) a Mario 64 e Yoshi's Story, buttatevi su questo Mystical Ninja!

tura Goemon ed Ebisumaru possono essere affiancati da altri due prodi guerrieri, ma per ottenere il loro aiuto devono sudare un po' e comunque all'inizio sono soli. Da queste parole starete pensando che l'avventura sia a più persone: in realtà non si vede mai più di un personaggio, ma con uno dei tasti C si può scegliere quale utilizzare volta per volta. Ogni personaggio ovviamente ha diverse caratteristiche e può utilizzare differenti oggetti o armi. All'inizio la dotazione di armi è molto ridotta, ma è possibile trovare armi e oggetti vari durante il percorso. Come in ogni adventure che si rispetti, il protagonista possiede dei punti ferita, che si riducono ogni volta che si viene colpiti da un nemico. E' possibile ripristinarli raccogliendo certi oggetti che appaiono talvolta uccidendo dei nemici, altrimenti si possono recuperare recandosi alla locanda e mangiando. E' anche possibile aumentare il numero complessivo dei punti ferita, ma non vi dico come per non rovinarvi la sorpresa. Per potere mangiare è necessario essere in grado di pagare: la moneta corrente è il ryo. Oltre alla dotazione iniziale di 100 ryo è possibile procurarsi dei ryo lungo il percorso, sia uccidendo dei nemici, sia cercando bene nei posti più impensati. I soldi sono utili anche per altre funzioni: in città infatti si trovano negozi dove è possibile procurarsi utili strumenti, inoltre l'indovino può, per un adeguato compenso, fornire un aiuto per proseguire il gioco.
Anche se i veri protagonisti sono i quattro personaggi che si possono controllare direttamente, un ruolo importante è giocato dai vari, numerosi abitanti della città. In particolare posizionandosi davanti a essi e premendo il tasto B è possibile parlare con loro. Per ogni personaggio c'è un discorso fissato, ma spesso vi è offerta la possibilità di replicare scegliendo tra due o tre possibili risposte. Ogni conversazione si svolge per iscritto, ma in inglese, e poiché interrogare i vari cittadini è necessario per proseguire il gioco, non è certamente facile proseguire se non si ha una discreta conoscenza della lingua di Oltremanica. Talvolta si possono ottenere preziose informazioni leggendo i cartelli disseminati lungo il percorso (altro prestito da Mario 64). Raggiungendo posti particolari inoltre è possibile salvare la posizione di gioco.

Che dire complessivamente di Mystical Ninja? L'animazione è piuttosto buona, certo non fa gridare al miracolo, ma i movimenti sono molto fluidi, e i vari scenari, seppure non particolarmente sofisticati, sono ben disegnati. Certo, non c'è paragone con la ricchezza di movimenti di Mario, e non si può non rimanere delusi dopo il primo tuffo in acqua, quando ci si accorge che si può nuotare solo in superficie e solo in un modo. Anche la scelta dell'inquadratura talvolta non è felicissima, e soprattutto non è possibile variarla a piacimento come in Mario 64 e talvolta non si riesce a guardare dove si vorrebbe.



Un punto molto a sfavore, anche se tutto sommato secondario, è la raffigurazione dei dialoghi: una banale scritta nella parte bassa dello schermo in puro stile Commodore 64. Anche il sonoro è piuttosto semplice, ma comunque gradevole. Per quanto riguarda la giocabilità bisogna distinguere tra gli aspetti platform e quelli adventure. Le difficoltà derivanti dal superamento di ostacoli o nemici non sono certamente insormontabili, né particolarmente divertenti, mentre le difficoltà "adventure", ossia la ricerca degli oggetti e della strada da seguire è certamente più interessante. Un aspetto gradevole del gioco può essere certamente il fatto che le azioni da intraprendere per proseguire sono piuttosto varie, dalla tipica azione "platform" all'attenta osservazione dei particolari per trovare i necessari oggetti o informazioni, ai combattimenti. Il rischio però è che per accontentare tutti non si accontenti nessuno, infatti gli appassionati di platform come il sottoscritto lo trovano sicuramente poco impegnativo, e così probabilmente gli appassionati di adventure. Quanto ai combattimenti, non sono certamente la parte più interessante del gioco. A chi può allora interessare Mystical Ninja? Probabilmente a neofiti del genere platform-adventure che desiderano un gioco complessivamente ben fatto, non troppo difficile. E ovviamente il gioco piacerà agli appassionati di cartoni animati giapponesi.

Jojo

NINTENDO 64

GRAFICA	85
SONORO	87
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	85

C'era davvero bisogno di un gioco come Mystical Ninja per migliorare lo (scarso) parco giochi del 64? Se avete già Mario 64, MN vi sembrerà veramente poca cosa. Se invece avete non lo avete, allora vuol dire che i platform vi disgustano, e allora potete lasciate perdere anche MN.

REVIEW

CAPCOM

SUPER PANG COLLECTION

PUZZLE SPARAPALLE

84

GIOCATORI 1/2

NON VORREI SEMBRARVI TROPPO BACCHETTONE, MA A ME UN TIZIO CHE VA IN GIRO PER IL MONDO A SPARARE A DELLE PALLE COLORATE MI FA MOLTO MINORATO MENTALE...

E anche questa volta ci troviamo a dover parlare di una vecchia gloria delle sale giochi (o più probabilmente dei baretti di paese, del circolo dell'oratorio e di tutti quei posti dove compaiono i nostri cari "giochini" da bar...) che, in un modo o nell'altro, hanno fatto la storia del videogame moderno. Qualcuno di voi potrà pensare "Ma come? Non bastava la Namco che continua imperterrita a sfornare i suoi Museum? Io voglio giochi nuovi e freschi!". Beh ragazzi, dal mio punto di vista avete ragione, ma chi sono io per discutere le scelte delle SH?

Probabilmente finché qualcuno continuerà a comprare queste riesumazioni più o meno rifinite noi non potremo fare altro che beccarci CD come quello che vado a illustrarvi...

Per coloro che non ricordano la saga di Pang eccovi una piccola cronografia. Correva l'anno 1989 quando il primo cabinato di Pang faceva la sua comparsa in una sala giochi del Giappone (con il nome alquanto bizzarro di Pomping World, la stessa dicitura riportata in questa Collection). Il gioco prese subito piede non tanto per la grafica, curata ma per nulla eccezionale, quanto per la sfida che rappresentavano gli oltre 70 livelli e soprattutto per la struttura di gioco frenetica e divertente. Le regole erano semplicissime: in ogni livello una o più bolle rimbalzavano all'impazzata da una parte all'altra dello schermo e il nostro eroe, armato di tutto punto, doveva far "scoppiare" i palloni senza farsi colpire. Purtroppo queste bolle avevano lo stesso vizio degli ammassi rocciosi di un altro grande gioco del passato (presente

Asteroids?), e cioè tendevano a dividersi in altre bolle più piccole, rendendo così sempre più ardua la soluzione del livello.
Anche se potrà sembrarvi semplice e poco vario, all'epoca un gioco come Pang fece il suo piccolo successo, tanto da spingere i responsabili della Capcom a studiare, a un solo anno dall'uscita, un seguito che riprendesse i punti di forza dell'originale, ma che introducesse qualche elemento di novità. E così fecero: Pang 2 uscì infatti nel 1990 e comprendeva due differenti modalità di gioco: la versione normale, e una specie di gara di resistenza nella quale si continuava a giocare senza una sosta tra un livello e il successivo. Per incasinare ancora un po' le cose venne anche aggiunta un nuovo tipo di "palla" e più precisamente l'esagono, una cosa completamente slegata dalla legge di gravità, e altri bonus e armi.
A cinque anni di distanza (e cioè nel 1995 se la matematica non è un opinione) dall'accoppiata Pang e consorte, comparve poi Pang 3 nel quale, oltre a quanto già proposto nei primi titoli veniva implementata anche una scelta del personaggio da interpretare e altre amenità varie.
Ora, a qualcuno potrebbe venire un più che legittimo sospetto: ma perché il caro buon NKZ vi subissa di informazioni sulla dinastia Pang (sembrano quelli delle ceramiche!), senza menzionare mai il soggetto di questo articolo, e cioè il tanto decantato Super Pang Collection? Si è completamente bevuto il cervello oppure non c'è nulla da dire? A malincuore vi devo ammettere che purtroppo si tratta del secondo caso, e cioè di questo SPC non si può dire nulla, visto che non è altro che una fedele trasposizione dei tre coin-op già menzionati! Appena inserito il ciddi nella Playstation infatti, tutto quello che dovrete fare è scegliere a quale Pang giocare, se farlo da solo o con un vostro amico e... basta!
Dal punto di vista tecnico c'è da dire che i tre giochi sono in tutto e per tutto simili alle versioni cabinate (eccezione fatta per il sonoro un poco peggiorato...), pregi e difetti compresi, per cui non aspettatevi grafica allucinante né effetti speciali degni di una megaproduzione.
Valutare una compilation come questa non è facile come sembra. Per chi non ha mai giocato a uno dei tre titoli raccolti in questo SPC, il tipo di gioco proposto potrebbe sembrare sorpassato e noioso, per chi invece ha un passato da "salagiochista" questa potrebbe essere la manna dal cielo. Insomma, il succo di tutto il discorso è che Pang è un gioco divertente, forse un po' vecchio, ma rimane comunque una pietra miliare del gioco elettronico, e questa conversione per PSX è dedicata a tutti gli irriducibili, a tutti quelli che ricordano le ore passate davanti allo schermo un po' traballante del bar sotto casa a sparare alle bolle, ma un po' meno a tutti gli altri. Fate voi...

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	80
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	84

Questo prodotto riprende, come ormai accade da un po' di tempo, una serie di giochi da sala di qualche annetto fa. Lo fa senza fronzoli, senza abbellimenti o altro: quello che vi viene dato è ciò che vedete o meglio, ciò che vedevate nel lustro scorso. Se siete dei nostalgici fa senz'altro per voi, se vi piacciono i giochi semplici e divertenti dateci un'occhiata, se non ve ne frega niente

REVIEW

MIDWAY

NBA FASTBREAK '98

PALLACANESTRO

90

GIOCATORI 1-8

NBA FASTBREAK '98

PROPRIO SU QUESTE PAGINE QUALCHE MESE FA MI SONO LAMENTATO DEL POCO REALISMO DEI TITOLI DEDICATI AL BASKET. BE' MI SA CHE QUALCUNO ALLA MIDWAY LEGGE CONSOLEMANIA...

Non vi lascio neanche il tempo di grattarvi il naso e comincio subito a parlare della giocabilità. Il discorso è questo: di per sé il sistema di controllo e l'aspetto simulativo sono i migliori che abbia mai trovato in un gioco di basket, il problema è che alcuni difetti tecnici ne limitano in parte l'efficacia. Incominciamo dai controlli. Questi sfruttano quasi tutti i tasti del pad e sono in buona parte innovativi. Prima di tutto ci sono due tasti per tirare (io l'ho trovata un'ottima scelta). Col primo pulsante si effettuano tutti i tiri in sospensione da qualsiasi parte del campo, mediante la pressione del secondo (e qui sta l'innovazione) si può invece schiacciare o fare un'entrata

quando ci si trova all'interno dall'area dei tre punti. Se invece lo si schiaccia a centrocampo si fanno compiere al nostro omino tutte le evoluzioni necessarie a dribblare l'avversario (crossover in mezzo alle gambe, virate...). La cosa più bella comunque è che se premo il tasto della schiacciata quando il mio personaggio è sulla lunetta, questo non si lancia in improbabili e disumani salti, ma si produce in un'entrata diversa a seconda della distanza dal canestro e della posizione degli avversari. Alcune animazioni relative a questi terzi tempi sono più spettacolari delle schiacciate stesse, volete mettere l'esaltazione di segnare in rovesciata usando il ferro come scudo dalle stoppate o con una di quelle entrate che si vedono fare solo a MJ e compagnia bella... impagabile. Non vi mancherà certo l'occasione di esibirvi anche in dunk da antologia, ma per riuscirci dovrete avere lo spazio disponibile e il giusto tempismo. Questa è la prima cosa che mi ha positivamente impressionato, la seconda è la chiamata dei falli. Mi spiego meglio, spesso in giochi analoghi si possono tentare stoppa-

te incredibili saltando addosso all'avversario che sta tirando oppure schiacciare commettendo evidenti sfondamenti sul difensore. In

NBA Fastbreak finalmente i falli hanno un loro senso, sia quelli offensivi che quelli difensivi. Quando per la prima volta sono riuscito a subire sfondamento aiutando su un avversario che era sfuggito alla marcatura dei miei compagni mi sono commosso. Lo so, io sono un pelo esagerato, ma capirete che tutto questo aggiunge una nuova dimensione al gioco. Si può difendere sapendo che eventuali falli offensivi saranno fischiati e si può andare a cercare contatti in attacco, visto che tutti quelli più violenti sono sempre puniti con la penalità. Inoltre l'intelligenza artificiale è stata particolarmente curata: mi è capitato un paio di volte di essere sopra di due o tre punti a una manciata di secondi dalla fine con la palla in mano e cosa fa l'altra squadra? Si mette a fare falli tattici per mandarmi in lunetta e poter avere il possesso di palla, bellissimo... Oltretutto vincere una partita non è assolutamente facile, gli avversari difendono molto bene e attaccano con raziocinio, già al secondo livello di difficoltà (su tre) la sfida è notevole.
Una menzione meritano anche l'icon pass (già visto in Total NBA '97), la possibilità di portare dei blocchi e quella di chiamare lo schema sia in attacco che in difesa. La parte tattica ha il suo peso ed è piuttosto curata, oltre a un buon numero di schemi da utilizzare si può decidere l'aggressività delle marcature, quella a rimbalzo offensivo e difensivo e tante altre cosine.
Tutto questo realismo, così come ha esaltato me oltre ogni limite, potrebbe dispiacere a molti di voi. Soprattutto c'è il rovescio della medaglia da considerare: se in attacco i vari movimenti si imparano in fretta, ci vuole della pazienza per ottenere buoni risultati difensivi (come nella realtà del resto). E' presente comunque la modalità di gioco arcade che disattiva i falli, la stanchezza dei giocatori e tutte le infrazioni in modo da rendere la partita più immediata.
Ho parlato in apertura di problemi tecnici: mi riferivo soprattutto a rallentamenti in alcune animazioni che disturbano un po' il giocatore, ma tutto l'aspetto visivo purtroppo non è niente di speciale. Dispiace molto visto quello che i programmatori Midway hanno saputo fare con il sistema di gioco e l'IA. Il sonoro è nella media con una telecronaca apprezzabile e buoni effetti sonori.
Per la longevità che dire, oltre alle solite modalità di gioco ci sono l'utile opzione di pratica e il sempre apprezzabile editor dei giocatori, che inoltre si possono scambiare liberamente tra le squadre. Per concludere dirò che questo gioco potrà piacervi o non piacervi, ma se lo gradirete solo la metà di quanto l'ho gradito io, ci giocherete per molto molto tempo.

Andrea "Marbury" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90

Personalmente lo reputo la migliore simulazione (e sottolineo simulazione) di basket per Playstation. Se siete disposti a sopportare una realizzazione tecnica poco più che sufficiente ma siete amanti di questo sport, questo prodotto vi farà molto contenti. A tutti gli altri consiglio di aspettare Total NBA '98 (che dovrebbe uscire a giorni)[che non hai avuto la fortuna di recensire su questo numero, direi... NdAlex] prima di decidere.

SENNA

Consigliato volante

Ayrton Senna Foundation

SUNSOFT

PlayStation

Siete stufi dei soliti giochi di corse? Volete provare il vero brivido della velocità e avere il pieno controllo della vostra vettura? Allora i kart sono quello che fa per voi!

- **Il seguito migliorato del primo acclamatissimo episodio**
- **Decine di tracciati e di kart diversi, ognuno con differenti caratteristiche di velocità e tenuta di strada**
- **Opzione due giocatori in modalità split screen**
- **Modalità Gran Premio, con differenti classi di abilità**
- **Archivio completo di filmati e foto del leggendario Ayrton Senna**

HALIFAX

©1997, 1998. GAPS INC. ©1998, Sun Corporation. All Right Reserved. ©Ayrton Senna Promoções e empreendimentos LTDA. Produced under license from Ayrton Senna Foundation Ltd. - and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

ELECTRONIC ARTS

THE NEED FOR SPEED 3

GIOCO DI CORSE ARCADE

93

GIOCATORI 1-2

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT II

ANNO PRIMO DOPO GRAN TURISMO

E' innegabile che il capolavoro della Polys Entertainment sia ormai il termine di paragone per tutti i giochi di guida che stanno uscendo e usciranno in futuro sul mercato. Questo Need for Speed 3, inoltre, ha anche lo scomodo compito di cancellare il fantasma del predecessore. Io non sono mai stato un fan della saga di NFS, ma sarete tutti d'accordo con me che il secondo episodio era mediocre (per usare un eufemismo). Be', questo suo seguito, oltre a farci dimenticare i fallimenti passati, esce anche piuttosto bene dal confronto con la killer application di cui ho parlato poco fa (anche se io considero i due titoli appartenenti a generi abbastanza diversi: GT è più simulativo, NFS rientra invece tra gli arcade alla Ridge Racer). L'impegno e l'accuratezza dei programmatori traspaiono già dalle prime schermate: i menu sono molto funzionali, ben disegnati e accompagnati da ottime musiche. Queste rimangono su standard elevati per tutto il gioco; gli accompagnamenti (si può scegliere tra rock o techno) sono sempre molto rit-

mati e si sposano alla perfezione con la frenesia che caratterizza l'azione. E' presente l'italiano tra le lingue disponibili e c'è una notevole presenza del parlato, non tanto durante il gioco quanto nella ricchissima sezione storica e di descrizione di vetture e circuiti. In effetti ci sono una caterva di dati sulle varie case automobilistiche e i commenti alle vetture sono dettagliati e interessanti, un gran bel lavoro che non mancherà di accontentare anche i più appassionati.
Le modalità di gioco sono cinque: allenamento, gara singola, torneo, knockout e hot pursuit. Non credo che le prime tre abbiano bisogno di particolari approfondimenti, mentre qualche parola va spesa per le ultime. Il knockout vi porta ad affrontare gli otto circuiti del gioco in ordine sequenziale dal più semplice al più impegnativo. Alla fine di ogni corsa l'ultimo classificato viene eliminato, finché non ne rimane uno solo... La modalità Hot Pursuit (quella che dà il nome al gioco), invece, è un po' il marchio di fabbrica della serie di Need for Speed, un testa a testa contro un agguerrito avversario lungo le trafficate strade americane. Oltre agli ignari automobilisti, però, bisogna guardarsi anche dalla polizia che tenta in ogni modo di fermarvi; le prime volte che questo accade ci scappa solo una multa (praticamente perdete un po' di tempo e basta), dopo un paio di multe scatta l'arresto e la gara è bella che finita. A dire il vero questa modalità in alcuni particolari ha deluso le mie aspettative. Mi è sembrato quanto meno strano che le auto della polizia saltino fuori all'improvviso e vi superino per poi tagliarvi la strada. Voglio dire, io sto guidando una Lamborghini a 280 all'ora e tre fuoristrada della polizia mi sorpassano senza problemi... dov'è il trucco? Inoltre i simpatici paladini della legge non è che diano più di tanto fastidio al vostro avversario, e questo è l'aspetto più irritante.
A parte questi problemini, comunque, le

MAMMA, MI COMPRI LA PANDA?

Come da tradizione in Need for Speed 3 potrete guidare alcune tra le auto più belle e desiderate del mondo. Meno male che ci sono i videogiochi...

ITALDESIGN NAZCA C2

Vel max.: 310 Km/h
Accelerazione 0-100: 3,6 sec.
Potenza: 380/5300 (cavalli/giri al minuto)

La fusione del design italiano (carrozzeria in fibre di carbonio) e dei motori tedeschi. Dotata di buona velocità ma non facilissima da controllare. Comunque una delle mie preferite.

FERRARI 550 MARANELLO

Vel max.: 320 Km/h
Accelerazione 0-100: 4,3 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 485/7000

Linea meravigliosa per il nuovo (ancora in produzione) bolide della casa di Maranello. Discreta in tutti i valori, fa proprio dell'equilibrio la sua forza.

LAMBORGHINI DIABLO SV

Vel max.: 335 Km/h
Accelerazione 0-100: 3,9 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 529/7100

Il nuovo modello della Lamborghini, caratterizzato dall'apertura verso l'alto delle portiere, nasce per rimpiazzare la Countach nel cuore degli appassionati. L'auto più veloce a disposizione, una specie di missile su quattro ruote.

JAGUAR XJR-15

Vel max.: 306 Km/h
Accelerazione 0-100: 3,9 sec.
Potenza (cavalli/giri al motore): 470/6250

Insieme alla Mercedes, è una delle due auto da attivare vincendo il torneo (a livello principiante). Una concept car nata per correre, dotata di un'estetica mozzafiato.

MERCEDES CLK-GTR

Vel max. 322 Km/h
Accelerazione 0-100: 4,1 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 600/7000

L'auto migliore del gioco, non per niente bisogna sudare sette camicie per ottenerla (bisogna terminare il torneo a livello esperto). Ma poi non ve ne pentirete...

FERRARI 355 F1

Vel max.: 295 Km/h
Accelerazione 0-100: 4,5 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 375/8250

La 355, progettata da quel genio di Pininfarina, non ha capacità mostruose come le altre auto disponibili, ma è probabilmente la più manovrabile del gruppo. Ottima per le prime partite.

CHEVROLET CORVETTE

Vel max.: 282 Km/h
Accelerazione da 0-100: 4,8 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 345/5600

Decisamente la mia prediletta. Alla scarsa velocità massima contrappone un'ottima capacità di frenata, che permette sbandate più controllabili e perfetti inserimenti anche nelle curve più difficili.

LAMBORGHINI COUNTACH 5000S

Vel max.: 290 Km/h
Accelerazione 0-100: 4,5 sec.
Potenza (cavalli/giri al minuto): 449/7000

Una vettura storica che non può non suscitare emozioni ai più appassionati tra voi. Dotata di una linea aggressiva e accattivante, rimane un'ottima scelta viste le capacità di tutto rispetto.

possibilità di gioco sono veramente tante, anche perché gli otto tracciati si possono affrontare nei due sensi di marcia e col mirror mode. Una possibilità che mi ha fatto molto piacere è quella di poter customizzare praticamente tutto: numero di giri, condizioni atmosferiche, numero degli avversari, e tanti altri particolari che aumentano la longevità del titolo. Longevità che si giova ulteriormente della presenza del two player mode, tramite l'ormai canonico e sempre funzionale split screen. La realizzazione in questo frangente perde inevitabilmente qualcosa in velocità e appare più marcato il pop up, ma la giocabilità resta su buoni livelli. Ho apprezzato molto che, oltre a voi e ad un vostro amico, siano presenti fino a due macchine controllate dal computer a battagliare per le strade. La gara non si riduce quindi a un testa a testa, con grandi vantaggi per quanto riguarda il divertimento e la varietà di situazioni che si possono affrontare.

I tracciati sono otto, quattro subito disponibili e quattro da ottenere avanzando nel torneo. Le ambientazioni sono molto varie e il design è ottimo: curve a gomito, saliscendi, bivi sono solo alcuni degli elementi che vi terranno impegnati per parecchie ore. Otto sono anche le auto di NFS3, i soliti bolidi che dovreste trovare elencati in un apposito box qui in giro. Inizialmente ne avete a disposizione sei, che si riducono a tre nel torneo dove dovrete guadagnarvi l'accesso alle altre macchine vincendo le gare. Curioso che la Ferrari abbia impedito l'uso dei suoi due modelli nell'Hot Pursuit dove, avrete intuito, si va un pelino contro la legge (questione di prestigio). Se scegliete la modalità simulazione dalle opzioni potrete modificare una mezza dozzina di parametri della vostra auto (per esempio bilanciamento della frenata, tipo di gomme, velocità della sterzata, etc.) allo scopo di ottimizzarne le prestazioni su uno specifico percorso. Giocando in modalità arcade avrete invece un controllo più immediato del mezzo senza dovervi preoccupare di perdere tempo con freni ed ammortizzatori. Questo gioco comunque non si può certo definire una simulazione, e l'immediatezza ha la meglio sul realismo in fase di guida. La giocabilità aumenta insieme con l'esperienza di gioco, perché ci vuole un po' di tempo a impratichirsi (soprattutto con le sbandate che si effettuano premendo il tasto del freno a mano), ma poi si riescono a compiere manovre al limite del credibile, che sollevano l'esaltazione oltre i limiti di guardia. Il joypad analogico è sfruttato benissimo e permette un'elevata precisione, utilissima in molte situazioni. Se non ne possedete uno però le cose si fanno difficili. Il joypad digitale infatti (stranamente) è supportato male e rende proibitiva la guida: l'angolo di sterzata è molto inferiore e i veicoli rispondono con un leggero ritardo solitamente fatale.

Merita un elogio infine il motore del gioco. NFS3 dal punto di vista tecnico è un gioiellino, clipping e distorsione delle texture sono completamente assenti e la velocità si mantiene accettabile anche in presenza di molti avversari (senza contare che gli ambienti sono molto dettagliati e spesso sono presenti elementi animati nei fondali). Belli anche i riflessi sulle carrozzerie delle auto (simili a quelli di GT)

e alcuni effetti atmosferici come i lampi che di notte illuminano l'ambiente in modo molto realistico.
Lo spazio è terminato, quindi non mi resta altro che fare i complimenti alla Electronic Arts e rimandarvi tutti al commento per il giudizio finale (peraltro scontato).

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	93
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	94

Ottimo, decisamente il migliore gioco nella sua categoria, che come ho già detto non è la stessa di GT. Questo vuol dire che se anche possedete già il sopracitato capolavoro, nulla vi impedisce di affiancargli quest'altro, anzi direi che è estremamente consigliato. Un gioco veloce, divertente (con l'analogico), con grafica e sonoro super e un mare di statistiche per gli esaltatoni di turno.

VIRTUALIA VIDEOGAMES

Per ordinare
Tel. 041 2770211
Fax 041 2774749

Punto Vendita
Cannaregio, 4658
30131 Venezia

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA IN 24-48 ORE
telefonare per aggiornamenti sulle ultime uscite
VENDITA E PERMUTA DELL'USATO

Banjo Kazooie

Hybrid Heaven

Superman

Zelda 64

F-Zero 64

Quest 64

Yoshi's Story

Tonic Trouble

NINTENDO 64

OFFERTE N64

Dual Heroes jap	69.000
Wild Choppers jap	69.000
Lamborghini usa	89.000
Nagano jap	89.000
Yoshi's Story jap	89.000
N64 usato	169.000
Giochi usati da	40.000

Metal Gear Solid

Parasite Eve

Dead or Alive

Resident Evil 2 - Pal Version

Gran Turismo - Pal Version

Bomba 98 - Pal Version

PlayStation

OFFERTE PSX

Dragon Ball GT jap/usa	79.000
Street Fighter EX usa	89.000
Blody Roar pal	85.000
Bushido Blade pal	75.000
Battle Master jap	79.000
Duke Nukem	69.000
Playstation Universal	379.000
Giochi usati da	20.000

Nom

MANGA

VASTO ASSORTIMENTO DI ANIMAZIONI GIAPPONESI

GADGET

Disponibili resine di:
Goldrake, Daltanius, Jeeg, Daitarn 3, Mazzinga, Trider G7, Gundam, Dragon Ball, ecc.

Disponibili modelli e portachiavi di:
Final fantasy VII, Dragon Ball, Ranma series, Lamù series, Evangelion, ecc.

Disponibili Kit Bandai di:
Evangelion, Guandam, Dragon Ball, ecc.

GTINTERACTIVE / MIDWAY

QUAKE

SHOOT 'EM UP IN SOGGETTIVA

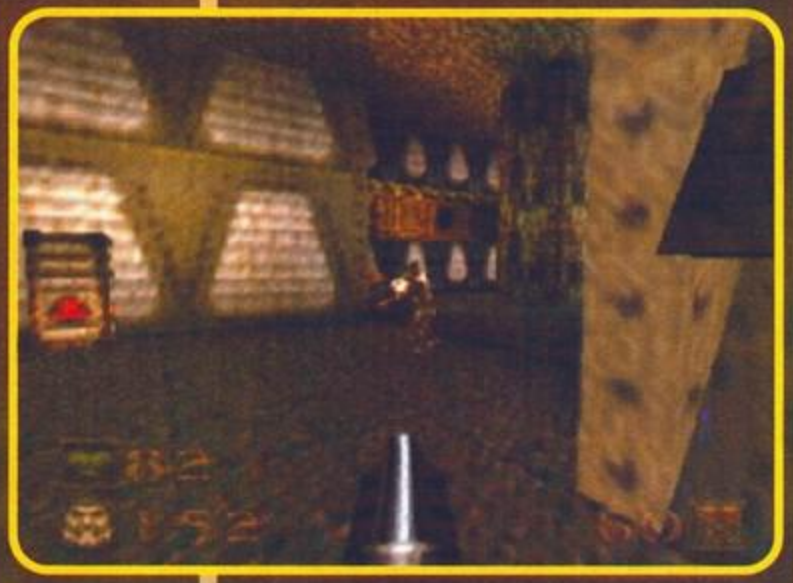
89

GIOCATORI 1-2

QUAKE

QUAKE RITORNA SUI NOSTRI SCHERMI E TROVA LA CASA CHE HA SEMPRE SOGNATO; MA FORSE È TROPPO TARDI

Quake, in altre parole il ritorno di un mito. La storia dei videogame è stata fatta da una dozzina di capolavori e il titolo qui presente rientra, senza alcun dubbio, in questa ristretta cerchia. Doom ha senz'altro aperto un ciclo e creato un nuovo genere ma la consacrazione dell'azione in prima persona è avvenuta con Quake; la qualità grafica che questo prodotto proponeva, l'atmosfera, il massacro totale, l'intelligenza dei mostri, il sonoro da urlo gli sono valsi miriadi di medaglie e medagliette da parte di tutti i recensori del pianeta.



Per chi di voi abbia vissuto gli ultimi due-tre anni in sonno criogenico su una stazione orbitante intorno al nostro pianeta, vediamo di descrivere brevemente l'ambientazione in cui Quake vi catapulta: la Terra è stata invasa da un'orda di creature (sembra siano alieni, i cattivoni per eccellenza) capeggiate da un certo Quake e voi, in qualità di marine-rambo, siete i prescelti per risolvere il problema. La trama è debole ma non avrete il tempo di arrivare a questa conclusione perché, appena avviato il gioco, il massacro vi terrà impegnati completamente e l'adrenalina vi annebbierà qualsiasi pensiero degno d'attenzione; unico obiettivo: raggiungere la fine del livello a colpi di armi devastanti.

Niente enigmi da risolvere o meccanismi particolarmente complicati da attivare, massacro e violenza in quantità industriali costituiscono l'unico scopo del gioco. Lungo il percorso troverete diversi simpatici am-

mennicoli che andranno utilizzati per lisciare il pelo a chi vi sbarrerà la strada: sei diversi tipi di armi da fuoco, un'accetta (già in dotazione all'inizio del gioco insieme a un fuciletto decisamente insulso), munizioni, armature e diversi power-up dagli effetti più

disparati (protezione, invisibilità e via dicendo). L'architettura di alcuni livelli richiede a volte l'uso di chiavi e/o l'attivazione di meccanismi quali pulsanti, pedane, teletrasporti per arrivare all'agognato portone finale; niente di particolarmente spremi-meningi, solo un breve intervallo tra una fucilata e l'altra. I mostri che incontrerete si segnalano per la varietà: si va da cattivissimi rottweiler (splendidi quando guaiscono dopo averli colpiti) a zombie che lanciano pezzi dei loro corpi (!) passando per gli splendidi Ogre (è un piacere guardarli aggirarsi per il dungeon e litigare con gli altri mostri a colpi di sega elettrica). Sempre per i nostri amici che hanno fatto esperienze su colonie extra-planetarie in questi ultimi tempi, ricordiamo che Quake ha visto i natali su PC, successivamente è arrivata una versione accelerata denominata Quake GL (quest'ultima è più veloce rispetto alla versione per Nintendo 64) e finalmente pochi mesi fa è nato Quake 2, portandosi appresso notevoli evoluzioni e miglioramenti. Ora abbiamo per le mani questa conversione per Nintendo 64 (preceduta da una versione per Saturn) e vediamo di capire quali sono le differenze dalla versione PC e come si comporta contro l'agguerritissima concorrenza che ha sfornato ultimamente veri e propri capolavori.

Iniziamo dalla grafica: è poligonale, campo in cui il Nintendo 64 si comporta in maniera ottima; il frame rate, infatti, è decisamente alto e i pixel si notano molto meno rispetto alla versione PC. La luce costituisce uno dei punti di forza in quanto a innovazioni: sono presenti nel gioco luci colorate (rosso, blu, verde e arancione) ma la loro implementazione risulta decisamente inopportuna in quanto viene usata in maniera eccessiva (questo sembra essere un vizio comune a molti programmatori che lavorano su prodotti per Nintendo 64: mi riferisco sia all'abuso delle luci colorate sia a quello dell'effetto nebbia) dando a volte l'impressione di trovarsi più in una discoteca di infima categoria che in un dungeon. Precisiamo poi che la luce è interamente precalcolata e non dinamica; per intenderci se sparate un missile in un corridoio scordatevi di vedere la scia di luce che dovrebbe lasciare sui muri; avendo a disposizione una macchina di tale potenza si poteva fare molto meglio.

La sensazione della discoteca di cui vi parlavo è forse qualcosa di più di una sensazione, infatti in diverse situazioni mi sono trovato a guardare gabbie contenenti degli Ogre (che in questo caso potrebbero rappresentare dei biechi cubisti) illuminate in maniera per lo meno improbabile (rosso vivo o verde), a questo aggiungete una musica decisamente coinvolgente, degli effetti sonori azzeccatissimi, degli individui poco raccomandabili che si aggirano agonizzando e delirando e ditemi voi cosa vi viene in mente...
Il sonoro: come anticipato è ottimo, migliore rispetto alla versione PC perché più coinvolgente e più capace di creare atmosfera. Le musiche lavorano in sottofondo mentre gli effetti sonori sul delirante-agonizzante creano una suspense da film dell'orrore; più volte sono saltato sulla sedia all'urlo di guerra di qualche creatura che mi aspettava dietro a un angolo o allo scattare di una trappola spara-chiodi.

La longevità è altissima a patto però di non aver già giocato la versione PC, i livelli infatti sono sempre gli stessi e le poche innovazioni presenti non vi faranno andare oltre il secondo o terzo. Se viceversa non avete mai giocato a Quake, l'architettura dei livelli e l'atmosfera cupa vi cattureranno immediatamente. Una breve nota riguardo ai comandi: sono interamente personalizzabili ma il setup di default è veramente assurdo, con tutte le dita delle mani non sono riusciti a compiere tutti i movimenti previsti. Segnaliamo la necessità di una memory card per salvare le posizioni (in alternativa ci sono chilometriche password anche un po' illeggibili) e la possibilità di utilizzare il rumble pak in tutta la sua splendida inutilità. La presentazione è inesistente.

Passiamo alla modalità multiplayer: è implementata bene attraverso uno split-screen orizzontale e la possibilità di giocare fino a due persone contemporaneamente; purtroppo però i livelli in cui cimentarsi sono solo sette e non esiste il cooperative mode. Da sottolineare inoltre il fatto che il frame rate soffre un po', soprattutto con diverse esplosioni sullo schermo.

"Bene, tirando le somme sembrerebbe un ottimo gioco" direte voi giunti alla fine di cotanta recensione, purtroppo le cose non stanno proprio così: Quake inizia a mostrare la sua età, sia rispetto al suo successore su PC sia rispetto ad altri giochi dello stesso genere sul giovane Nintendo 64. Tutti sanno a quale gioco mi sto riferendo ma, sempre per gli amanti della navigazione interplanetaria, lo paleso: GoldenEye. Il capolavoro della Rareware ha una migliore grafica, sonoro stratosferico, enigmi interessanti, tonnellate di armi, multiplayer da urlo con quattro giocatori e infine il protagonista dei nostri sogni. Per tutte queste ragioni il titolo della GT Interactive soccombe di almeno dieci punti. Purtroppo però Quake non rappresenta neanche una buona seconda scelta poiché il secondo gradino del podio va decisamente a Turok che lascia il nostro marine a competere con il mitico Duke Nukem per il terzo posto.

Davide Pessach

NINTENDO 64

GRAFICA	88
SONORO	90
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	88

Quake è un ottimo prodotto, a patto però di portare indietro le lancette dell'orologio a un paio di anni fa. Oggi la concorrenza ha decisamente fatto di meglio. Dunque, a meno che non vogliate comprarvi quattro o cinque sparatutto in soggettiva per la stessa console, passate oltre.

DELPI

Un bel respiro e... schizza via **veloce come il vento!**

Manuale in italiano.

disponibile anche la versione PC

MOTORHEAD

Roba da strappare la vernice dai muri! Le auto di Motorhead schizzano via talmente veloci da mozzare il fiato e su percorsi di ogni tipo: autostrade downtown, miniere abbandonate. Gli incidenti sono ancora più spettacolari della corsa! Non c'è nulla di statico nel motore Motorhead: tutto viene calcolato in tempo reale, in base alle tue azioni e a quelle delle altre auto.

Il dettaglio grafico e le velocità sono da urlo; è il primo gioco di gare di auto per piattaforma che gira a 50 frames al secondo!

PSX

MANUALE IN ITALIANO

PlayStation

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

©1998 Gremlin Interactive Ltd. Tutti i diritti riservati. ©1998 Digital Illusions CE AB in licenza esclusiva a Gremlin Interactive Ltd. Tutti gli altri marchi registrati sono riconosciuti e appartengono ai rispettivi detentori.

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

LEADER

Qualità Interattiva.

REVIEW

OCEAN

SNOW RACER 98

CORSA SU NEVE

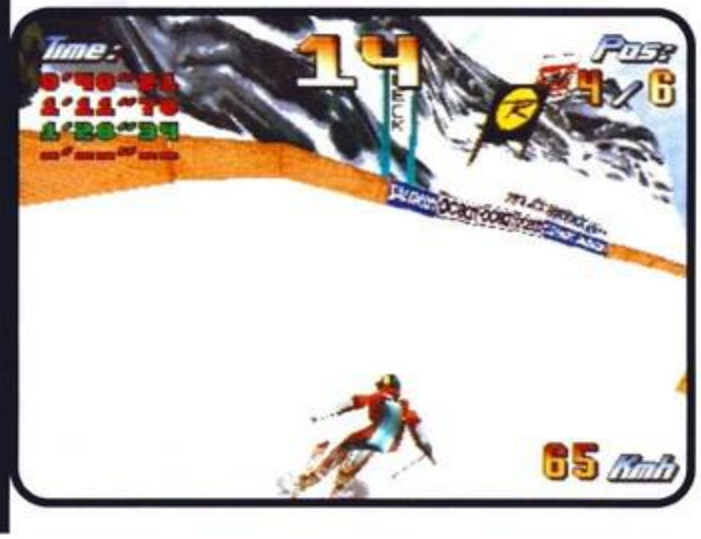
90

GIOCATORI 1/2

SNOW RACER 98

MA LA OCEAN UNA VOLTA NON FACEVA LAVATRICI E FRIGORIFERI?
[Credo che tu l'abbia già chiesto una volta... NdAlex]

Ma no, lo so che questa è un'altra Ocean, naturalmente stiamo parlando della software house creata nel 1983 da David Ward e Jon Woods (da non confondersi con Dan Woods, ideatore della prima avventura della storia dei video giochi: Colossal Caves).
Molti anni sono passati da quando la Ocean sfornava a ripetizione (in aperta competizione con la U.S. Gold all'inizio e unitasi in seguito per evidenti motivi commerciali) conversioni da coin-op molto fedeli come Rainbow Island o Robocop giusto per citare i primi che mi passano per la testa. Col passare del tempo, però, così come la U.S. Gold perse carisma sfornando titoli di bassa qualità, anche se di discreto interesse.
Il fatto che comunque sia riuscita a sopravvivere dopo gli anni bui che seguirono alla morte prima del C=64 e poi dell'Amiga (provocando invece l'estinzione della U.S. Gold, che se non sbaglio venne incorporata dalla Captive Comunication - Capcom, per gli amici -)[la US Gold è stata acquistata, dopo aver comperato a sua volta la Core, dalla Eidos... NdAlex], sta a testimoniare

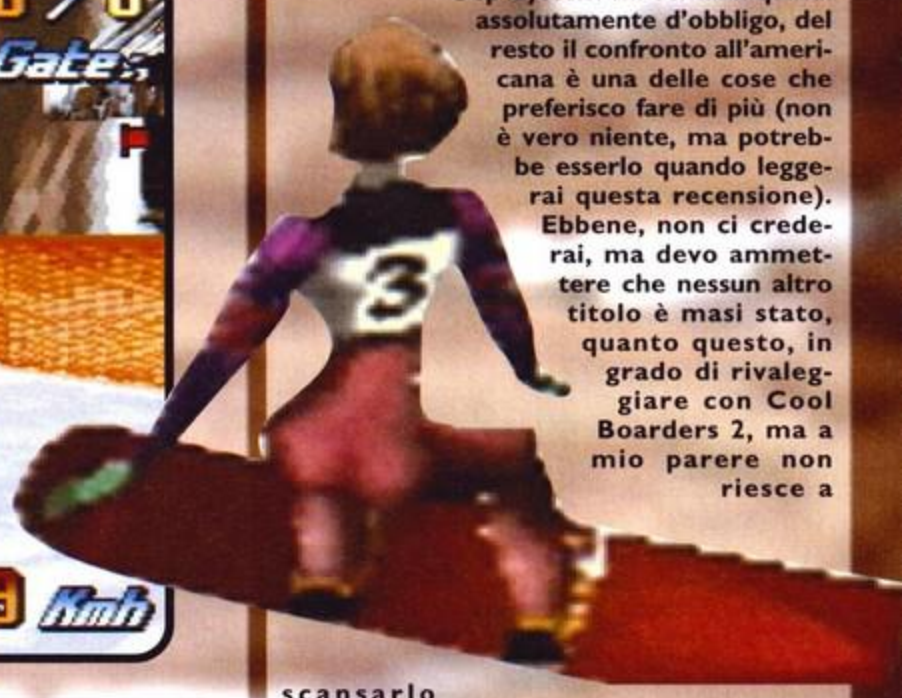


che la loro politica non fu completamente errata; ad ogni modo, ce la ritroviamo ancora qui, adattatasi perfettamente al mondo delle console e a proporre un titolo su un genere quanto mai attuale: la corsa su neve.
Ma cosa ci spinge a giocare a questi insoliti simulatori scivolosi? Qual è il motore che ci fa brillare gli occhietti quando sentiamo par-

lare di snowboard o di pendio o di vin brulet? Sinceramente credo che queste siano emozioni che capitino solo a me e ad altri

quattro o cinque possessori di PlayStation in tutto il mondo, ma mi fa piacere che tu mi stia leggendo anche se non te ne frega niente del gioco... grazie.
Non voglio per questo assolutamente deluderti e quindi, con la voglia che ha un bambino di tirare una palla di cuoio verso una finestra chiusa, mi accingo a descriverti quest'ultima fatica della Ocean.
Prima di tutto, ci tengo a precisare che questo non è certo il primo gioco di corsa su neve (perché in soldoni è di questo che si tratta), no, molti altri prima di Snow Racer 98 sono stati i prodotti che cercavano di ricreare le stesse emozioni che si provano a scendere giù per un pendio alla velocità del suono, ma solo uno a parer mio ci è riuscito degnamente, o meglio due: Cool Boarders I e 2; quest'ultimo titolo comunque poteva essere ampiamente migliorato. Visto e considerato, comunque, che grazie alla maggiore quantità di piste e opzioni venne giudicato

dal sottoscritto un passo avanti rispetto al suo predecessore, uso questo come termine di paragone.
Il confronto con il giocone targato Uep System mi sembra quindi assolutamente d'obbligo, del resto il confronto all'americana è una delle cose che preferisco fare di più (non è vero niente, ma potrebbe esserlo quando leggerai questa recensione). Ebbene, non ci crederai, ma devo ammettere che nessun altro titolo è masi stato, quanto questo, in grado di rivaleggiare con Cool Boarders 2, ma a mio parere non riesce a



scansarlo
dal posto più alto del
podio... deluso? Amareggiato? Ah, già, dimenticavo, non te ne frega un tubo; ma perché non ce la fa? Boh, non lo so... no, va beh, lo so, scherzavo; i motivi che mi hanno spinto a pronunciare questa lapidaria affermazione hanno tenuto conto quasi esclusivamente di piccole differenze e di minimi di-

fetti: innanzitutto il controllo della tavola, anche se forse è un pelino più realistico della controparte, non mi ha comunque entusiasmato; fare le curve in certi tratti della pista, infatti, risulta a volte praticamente impossibile senza dover andare irrimediabilmente addosso alle paratie; inoltre la continua perdita di velocità del tracciato a causa di piccole salitine (con eccessi in cui, addirittura, ci si ferma e a momenti si torna indietro) che definirei più delle rampe naturali, dopo un po' irrita, senza considerare l'immane perdita di tempo. Già che parlo dei difetti, li sparo tutti adesso prima che mi passino di mente (del resto l'arteriosclerosi alla mia età è pressoché inevitabile): quando si prende il volo grazie a una pedana che permette di saltare o a una pendenza naturale, la telecamera artificiale riprende una strana posizione del personaggio, facendo perdere la misura della distanza dal terreno... inutile dire che a questo punto i casi sono tre, e cioè: 1) se si ha fortuna si finisce di fare i pagliacci in aria nell'esatto momento in cui si dovrebbe atterrare (caso estremamente sporadico); 2) si interrompe la pagliacciata volante molto prima dell'impatto con la pista, perdendo sicuramente molti punti ottenibili compiendo altre evoluzioni in aria (sindrome di chi si è stampato tante di quelle volte che vuole prendere pochi punti ma buoni); terzo caso, si vuole fare gli esosi (quasi sempre) e ci si incarta per neve (volevo dire per terra ma sono spiritoso) e i soli punti che si vincono (anche se tutti a proprio favore) sono quelli che ti mettono al pronto soccorso.

Per il resto, la faccenda gira bene: sono rimasto molto soddisfatto dall'alto numero di piste ottenibili (che non vuol dire "disponibili", attenzione) e dalla necessità di utilizzare (in base alle caratteristiche della pista) gli sci o lo snowboard. Questo, senza ombra di dubbio, non fa altro che influire positivamente sulla giocabilità e soprattutto sulla longevità che, sommata al già menzionato elevato numero di tracciati, alla possibilità di scegliere l'atleta in base sue specifiche caratteristiche e di poter selezionare anche la tavola o gli sci a seconda della pista, beh, ecco che ci troviamo di fronte a un titolo estremamente duraturo e quindi conveniente per quanto riguarda il discorso qualità/prezzo.

La parte tecnica è forse di qualità superiore a quella di Cool Boarders 2; giusto per fare un esempio, lo schermo oscilla assieme alla sciatore seguendo le irregolarità naturali della pista, dando quindi una sensazione di maggior realismo. Oltre a questo, le caratterizzazioni dei personaggi da scegliere, così come le loro animazioni e le loro tavole, sono molto ben fatte; mentre le musiche e la parte sonora si attestano su livelli assolutamente standard, se paragonate ai giochi analoghi già in circolazione.

La giocabilità è garantita da un buon numero di evoluzioni da imparare e da una difficoltà di gioco molto ben calibrata; certo, i difetti sopraccitati non mi hanno fatto gridare al capolavoro e questo mi dispiace molto, sta comunque di fatto che abbiamo per le mani un prodotto nel complesso molto valido, che non mancherà di soddisfare ampiamente i grandi estimatori di questo genere di giochi.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91

Le corse su neve stanno prendendo sempre più piede, e se da un lato sono un po' stremato, perché piacciono solo a me e quindi le recensioni le faccio tutte io, dall'altro questo fenomeno permette di sfornare prodotti sempre più competitivi. Questo Snow Racer si situa sicuramente tra i giochi più appetibili, offrendo uno scrolling decisamente fluido, una notevole longevità grazie alle numerose piste, e un'ottima varietà garantita dalla possibilità di usare gli sci e lo snowboard.
Un bel gioco forse, forse il migliore dopo Cool Boarders 2..

RESIDENT EVIL 2

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Sono ritornati, più affamati che mai. Gli Zombi di Resident Evil 2 ti aspettano in una Raccoon City ancora più terrificante, orribilmente definita in ogni singolo dettaglio, per una sfida ai limiti del sopportabile. L'implacabile perfezione del sonoro ti trascinerà in una nuova realtà. Non sarà facile uscirne. E quando l'incubo ti sembrerà finito, con Resident Evil 2 potrai ricominciare daccapo nel corpo di un altro protagonista, per assaporare la paura in tutte le sue varianti.

Tira fuori il fegato: il virus di Resident Evil 2 ti ha già contagiato.

Virgin INTERactive

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

PlayStation

REVIEW

SONY INTERACTIVE

SPAWN THE ETERNAL

PICCHI'EM UP INFERNALE

80

GIOCATORI 1

AL PRINCIPIO ERA IL FUMETTO, POI SONO ARRIVATE LE MAGLIETTE, I CAPPELLINI, LE SPILLE, LE FIGURINE, I GIOCATTOLI, I PORTACHIAVI, I BISCOTTINI, I PARAORECCHIE E CHI PIÙ NE HA PIÙ NE METTA. VOLENDO VEDERE NE HANNO ANCHE FATTO UN FILM, MA IO CONTINUO A PREFERIRE I PARAORECCHIE

Gli States sono universalmente conosciuti per essere la terra del "sogno americano", un ideale utopico di libertà, giustizia, democrazia e pari opportunità per qualsiasi essere del pianeta simboleggiato da quel gran pezzo di donna (è il caso di dirlo) che è la statua della libertà. E la nostra storia incomincia proprio ai piedi della statuona, in quel di New York City un bel dì del 1985, quando alle porte della famosissima Marvel Comics (la casa editrice dell'Uomo Ragno, dei Fantastici Quattro e via dicendo, per i meno fumettosi) un giovane scapigliato di nome Todd McFarlane si apprestava ad incominciare una carriera da disegnatore che, in breve tempo, lo scagliò in cima a tutte le classifiche di gradimento e di popolarità. Todd era apprezzato da tutti per l'incredibile ventata di nuove idee, di concetti e di prospettive che per primo aveva introdotto in un ambiente un po' statico com'era il mondo dei comics del

periodo, diventando in breve tempo il paladino della nuova era del fumetto americano, vero e proprio precursore di una rivoluzione molto profonda che tutt'oggi contamina ogni produzione d'oltreoceano. Ma se "big

SPAWN THE ETERNAL

Mc" fosse soltanto un disegnatore (per quanto rivoluzionario), non ci sarebbe motivo per me di spendere tante parole sulla sua figura, non trovate? E infatti la storia ci racconta che Toddy, al culmine della sua popolarità decise di compiere un impresa epica: raccolti altri amici e colleghi (tutti nuovi talenti come lui) decise di lasciare la Marvel e di mettersi in proprio. Nacque così la Image Comics, la prima casa editrice di fumetti completamente autoprodotta e finanziata dagli stessi autori, che detenevano i diritti delle loro stesse opere (a differenza di quanto invece accade nelle Major, dove i personaggi come Superman e l'Uomo Ragno appartengono di fatto alla società).
E il pargoletto che McFarlane creò per la neonata Image fu proprio Spawn, guarda caso il protagonista del titolo in cima a questa pagina. Già, perché il fatto di possedere in toto i diritti del personaggio ha fatto sì che il buon Todd si lanciasse nello sfruttamento commerciale del bel visino da incubo di Spawn, arrivando recentemente a toccare persino gli schermi cinematografici (lasciamo perdere il risultato... Ho avuto il coraggio di sfidare, insieme ad altri indomiti come TMB, Raffo e Duspa, tutte le pessime critiche che si erano spese sul film e, forte di

un interesse personale per il personaggio, mi sono lanciato in una visione della pellicola che non mi ha fatto dormire... Dal disgusto...).

Per quanto spiegato fino a questo punto, è facile capire che Spawn The Eternal non è il classico gioco tratto da un fumetto di successo, un titolo dato in gestione a una qualsiasi software house che ha più o meno la libertà di fare quello che vuole, ma è un prodotto curato dalla stessa McFarlane Productions, una società che già dal nome dovrebbe dirvi tutto. E se questo fatto da un lato rassicura il fan di Spawn sulla completa attinenza del videogioco alle atmosfere presenti nel fumetto, dall'altro obbliga la società di Toddy ad accollarsi anche l'eventuale scarsa qualità del titolo: come dire, se il gioco è una ciofeca non c'è nessuno su cui scaricare le colpe. Ma entrando un po' più nel merito, cosa possiamo dire di Spawn

The Eternal? Sarà come il fumetto (gagliardo) o come il film (deprimente)? Innanzi tutto diamo un'occhiata alla trama, a favore di chi non ha mai sentito parlare di Spawn.
C'era una volta un tale chiamato Al Simmons, un killer professionista al soldo di un'agenzia governativa iperultrasegretissima, tramite la quale il governo eliminava chiunque potesse minacciare la sicurezza del popolo americano, o almeno questo era quello che veniva fatto credere agli emissari come Al. Un bel giorno però il nostro eroe scopre che i suoi "obiettivi" non sono sempre terroristi o mafiosi, e capisce che l'agenzia lo sfrutta per i suoi interessi personali. Il fatto è che appena scoperto il tutto, Al muore in circostanze misteriose (una gran bella coincidenza, non trovate?) durante la sua missione di congedo. Con il suo curriculum Al viene prontamente

spedito giù all'inferno, dove si trova faccia a faccia con il diavolo Malebolgia, che gli offre il classico: la sua anima in cambio di un ritorno sulla Terra, dove Al potrà ricongiungersi con la sua famiglia. Inutile dire che Simmons, senza pensare alle conseguenze decide di accettare l'offerta di Malebolgia e si ritrova di nuovo sulla Terra. Ma un diavolo degno di questo nome sicuramente non potrebbe fare un'offerta del genere senza avere un qualche sotterfugio in ballo: in realtà Malebolgia vuole che Al diventi uno Spawn, un generale delle sue armate demoniache in lotta contro le forze del bene, ma per fare questo deve completamente consumare l'umanità del nostro eroe, per corrompere definitivamente il suo spirito.
E di sicuro quello che Al trova al suo ritorno corromperebbe chiunque: intanto il suo "sonno" all'inferno è durato ben 5 anni, nei quali tutto sembra essere andato male, a partire dalla sua famiglia che lo ha rimpiazzato con il suo migliore amico (e non dev'essere una bella scoperta...) e che sembra non ricordarsi più di lui. Amareggiato e sconvolto dalla scoperta, Al decide di vendicarsi di chi l'ha ucciso, avvicinandosi così terribilmente al suo destino di Spawn...
Questa è in breve la storia del nostro Spawn e la spiegazione del perché un energumeno vada in giro per strada vestito in un modo co-

si pittoresco e abbia a disposizione strani poteri (derivati dalla "corrosione" della sua anima). Spawn the Eternal infatti, dopo una breve e decisamente poco chiara introduzione, inizia proprio così: Al è in piedi in una specie di sala dalla quale uscirà per trovarsi di nuovo a camminare tra i vivi. Sembrerebbe che alla McFarlane abbiano deciso di semplificare di un bel po' la trama appena descritta, visto che The Eternal ha una classica impostazione a livelli autoconclusivi che terminano con degli strani passaggi dimensionali (delle nuvolette verdi) assolutamente incomprensibili, pensando a quella che dovrebbe invece essere la sceneggiatura. L'impostazione di gioco raccoglie due generi molto differenti tra loro come l'arcade-adventure alla Tomb Raider e il classico picchiaduro con vista laterale e li fonde in un unico gioco, nel quale dovrete esplorare il livello risolvendo alcuni puzzle tipici del primo titolo (cercare la chiave per aprire la porta, recuperare bonus, saltare da una parte all'altra e via dicendo) per poi sconfiggere i nemici che si incontrano attraverso il sistema di gioco del secondo genere (una bella masnada di pugni e calci, per capirci). Ed è in queste sezioni picchiaduro che il nostro Spawn potrà utilizzare al meglio tutti i poteri messi a disposizione dal maligno Malebolgia tramite il costumino che si trova indosso. Il più importante di essi consente ad Al di recuperare

appieno l'energia consumata durante i combattimenti, anche se quest'operazione, come spiegavo prima, consuma l'essenza stessa dello spirito di Al, una cosa tutt'altro che trascurabile. Per "quantificare" l'anima di Spawn, nell'angolo in basso a destra è presente un indicatore a 4 cifre: ogni volta che Al richiama un potere del suo costume questo contatore decresce inesorabilmente e, se raggiunge lo zero, avremo consegnato il nostro infernale eroe alle cure del diavolo. Per fortuna non saremo costretti ad usare quest'energia molto spesso e la spiegazione è semplice: tra i bonus che possono essere recuperati nella sezione "Lara Spawn" ci sono, oltre a piccole ricariche di energia vitale, tutta una serie di colpi speciali che possono essere usati per abbattere più facilmente i nemici nei combattimenti. Bene, da questo punto in avanti devo avvisarvi che ho terminato le buone notizie e mi accingo tristemente a segnalarvi alcune pesanti lacune di questo titolo che, ahimè, aveva grandi potenzialità, rimaste in gran parte inespresse. La più grossa rimostranza che farei ai programmatori riguarda il sistema di gioco delle sezioni di combattimento: ragazzi, non pensate nemmeno lontanamente a paragonare queste sezioni con un qualsiasi picchiaduro in circolazione (e chi solo pensa a Tekken 3 possa ricevere una fastidiosa orticaria cronica...) perché siamo distanti veramente anni luce. Il sistema di controllo sembre-

rebbe anche funzionale (due calci, due pugni e la possibilità di richiamare i colpi speciali e di cambiare asse), ma il fatto è che per battere anche il nemico più ostico il 90% delle volte è sufficiente restare accovacciati a tirare calci bassi e pugni alti alternati. Passando invece alle sezioni di esplorazione, le cose sembrano addirittura peggiorare, visto la scarsa manovrabilità dello Spawn e

soprattutto le lunghe e interminabili camminate che dovrete sorbirvi prima di fare qualcosa di interessante. Già, perché il level designer deve aver preso una gran bella botta in testa prima di iniziare il suo lavoro su Spawn, e non si è accontentato di creare degli enigmi decisamente ripetitivi e poco in-

triganti (prendi la chiave e apri la porta), ma ha anche complicato le cose creando degli scenari enormi che poi non sono stati riempiti a dovere, con il risultato che spesso si passa anche qualche decina di minuti a gironzolare nel nulla più assoluto.
Passando alle caratteristiche tecniche, c'è da dire che nella sua stranezza la grafica risulta abbastanza godibile, forse un po' sacrificata dall'engine delle sezioni arcade che tende spesso a creare un effetto "smooth" un po' fastidioso, mentre il sonoro è decisamente intrigante, sempre che vi piacciano le schitarrate un po' cattive.
Insomma, come avrete capito Spawn è un titolo che non esalta a prima vista, e purtroppo non è neanche un titolo che prende alla lunga distanza... Ma se siete fan del pargoletto infernale di McFarlane, allora vi consiglio quanto meno di provarlo...

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	84
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	80

Spawn the Eternal è il classico titolo che soffre di gravi difetti tecnici e di concetto che minano un soggetto di per sé molto intrigante. Grafica e sonoro sono gli unici elementi quantomeno passabili, anche se, uniti a un sistema di gioco un po' limitativo e soprattutto a un design dei livelli costruito per far fare molto jogging al povero protagonista, rendono il complesso un po' troppo debole e poco appetibile.

VRF1 X-CELLERATOR

NEWEL
Distribuzione videogames e accessori

BLAZE

VOLANTE UNIVERSALE CON PEDALIERA PER N64, PLAYSTATION, SATURN. DISPONIBILE ANCHE PER PC.

BLAZE

SOLO NEI MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES

ERAZER

LIGHT GUN
L'unico con funzione realistica di kickback

HYPER DRIVE

Innovativo joypad con volante e joystick incorporati

HYPER CONTROLLER

HYPER FIGHTER

Gli unici colorati, mimetici, trasparenti, cromati e fosforescenti

HYPER EXTREME

HYPER COMBAT

ULTRA 64
PLAYSTATION
MEMORY CARD

Disponibili in svariati colori e capacità

NEWEL *Distributore esclusivo* BLAZE

Via Ugo La Malfa (ex via Po), 134 - Cormano - Milano
Tel. 02/61555360 Fax 02/61555361-Indirizzo Internet: www.newel.it

NAMCO

TEKKEN 3

LE BOTTE!

96

GIOCATORI 1-2

review

"NONNINO ME LO COMPRI IL GELATO?" RUMORE DI CEFFONE. "NO! NON MI SECCARE..." "OOF... NONNINO, MI PORTI AL PARCO?" BOATO DI CAZZOTTONE STELLARE. "HO DETTO DI NOOOOO!" "URGH... NONNINO... ME LA RACCONTI UNA STORIA?"... E COSÌ VIA.

Chissà come deve essere stata l'infanzia di Jin? In Tekken 2 avevamo lasciato i nostri personaggi senza sapere che ne era stato dei contorti e turbolenti rapporti tra il babbo Heiachi Mishima e il figlioletto Kazuya. Il caro bimbetto in questione era stato gettato dal papino giù da una rupe alla tenera età di cinque anni, dopodiché è tornato alla rimonta nel primo

Tekken pestando il suo ingrato genitore e prendendo il controllo delle industrie di famiglia. Nel secondo capitolo della saga vediamo il tenero babbino Heiachi riprendersi l'azienda gettando Kazuya in un vulcano. E qui dovrebbe finire la saga della famiglia Mishima: in realtà invece si riaprono i giochi, dato che Jun Kazama (uno dei personaggi intervenuti al secondo King of Iron Fist Tourneament) aspetta un figlio proprio dall'ex-ereditiero. Trascorrono gli anni e il pargoletto, chiamato Jin, apprende i rudi-

TEKKEN 3

LE COSE CAMBIANO

Mettendo a confronto le foto dei giochi della serie di Tekken, si possono notare diverse cose: innanzitutto, è stato reso bene lo scorrere del tempo (benché nel passaggio tra Tekken 1 e Tekken 2 i personaggi abbiano perso misteriosamente qualche chilo) e i nostri amici sono effettivamente invecchiati, l'aspetto grafico ha fatto passi da gigante e soprattutto Tekken 1 ha sempre fatto ridere i polli.

menti della sacra arte del pestaggio dalla mamma, che però a un certo punto della vicenda sparisce, a causa del non meglio precisato intervento della Divinità dei Combattimenti. Jin, ormai diciannovenne, va così in cerca di Heiachi, che ha appena scoperto essere suo nonno. Il caro vecchietto (una macchina da guerra settantatreenne), riconoscendo in lui la stessa forza del defunto figlio, lo addestra ben bene sperando di usarlo successivamente contro la divinità di cui sopra. Il piano di Heiachi è molto semplice: dato che questo misterioso essere sembra intenzionato a far fuori i più grandi maestri delle arti marziali, il vecchio Mishima ha deciso di indire un nuovo torneo al quale far partecipare tutti gli individui più agguerriti, con il solo scopo di ottenere un'alta concentrazione di picchiatori, in modo da attirare il mostrone globale e sconfiggerlo. Chissà come andrà a finire?

La trama una volta tanto non è semplicemente un pretesto per ammassare i personaggi più disparati (o meglio, lo è ma noi faremo finta di niente). A furia di sfornare giochi della serie di Tekken i tizi della Namco sono riusciti a creare una vicenda abbastanza interessante (le gesta della famiglia Mishima sono davvero curiose), anche se le storie dei personaggi di contorno fanno davvero ridere. Su tutte, quelle di Hwoarang e di Eddie Gordo brillano per idiozia: il primo è un allievo di Baek che racimola qualche soldo con degli incontri truccati, che viene costretto a un pareggio da Jin e che partecipa al torneo solo per vendicarsi, mentre il secondo è il figlio di un personaggio impegnato nella lotta contro i narcotrafficanti che, dopo essere stato assalito dai "cattivi", prega il figlio di autoaccusarsi del crimine e finire in prigione "perché quello è l'unico posto sicuro" - roba da pazzi. Fortunatamente la stragrande maggioranza dei giocatori non conosce questo genere di

particolari, così la Namco si risparmia parecchie brutte figure...

Comunque sia, per Tekken 3 non si è evoluta solo la vicenda: i programmatori hanno metaforicamente schiacciato il pedale dell'acceleratore, fornendoci un titolo che ha qualcosa di strepitoso. Tekken 3 infatti risulta più rapido, più fluido, più ricco di dettagli e con dei personaggi nettamente più grandi rispetto al suo predecessore. In effetti, se non fosse per la risoluzione e l'inferiore numero di poligoni, sembrerebbe proprio di guardare il coin-op originale e questo mi sembra già qualche cosa... Un altro elemento che si è perso nella transizione è il fondale poligonale, qui rimpiazzato da uno sfondo bidimensionale che ruota attorno alla solita "pedana quadrata" infinita. A parte questo, la versione Playstation presenta un nugolo di migliorie rispetto all'originale: innanzitutto per casa non vi girerà mai il rompiscatole che chiede moneta (anche se questo dipende dalle persone che frequentate, in effetti), potrete cambiare tutte le opzioni che vorrete (portando a 5 i round da vincere, per delle partite veramente estenuanti) e soprattutto potrete affrontare nuovi modi di gioco. Oltre ai già noti Arcade, VS, Practice, Survival e Team Battle questa volta trovia-

MAZZATE ANIMATE

I connubi Animazione/Videogioco sono sempre più frequenti. Al fenomeno classico dell'adattamento di una serie in versione videogioco, da qualche tempo s'è affiancato quello del procedimento inverso, e cioè il videogioco che diventa cartone animato. Dopo Street Fighter, Fatal Fury e Virtua Fighter (guarda caso tutti picchiaduro) è la volta di Tekken, che è stato appunto "trasformato" in una coppia di OAV e dovrebbe arrivare tra poco anche qui in Italia. Gustatevi le immagini (le sopracciglia forse sono un po' grosse, eh) e aspettate con me il momento in cui riusciremo a gustarci quest'opera...

mo due modalità nuove di zecca: Tekken Force e Tekken Ball. La prima è la famigerata modalità a scorrimento, nella quale prenderemo un personaggio qualsiasi e attraverseremo quattro livelli zeppi di individui non meglio identificati (sembrano dei soldati) e guardati alla fine da uno dei personaggi regolari di Tekken 3. Terminando questa modalità per quattro volte si può accedere a uno dei due personaggi esclusivi per la versione Playstation e cioè il Dottor Boskonovich (il tizio che ha "costruito" Yoshimitsu), un individuo estremamente scarso che rimane sempre per terra e colleziona un sacco di mazzate. La modalità Tekken Force è molto interessante dal punto di

vista teoretico: da giocare non è un gran che, ma se dovessero mai fare un gioco "vero" di questo tipo con l'engine di Tekken farebbero un sacco di soldi. Il modo Tekken Ball invece salta fuori solo dopo aver termi-

nato il gioco normale con un po' di personaggi, ed è l'aggiunta più intelligente che si sia mai vista: è come giocare a "palla avvelenata" con due personaggi: si deve pestare la palla per caricarla di energia e, se l'avversario viene colpito (senza parare o senza colpirla a sua volta), perde energia. E' inoltre

possibile danneggiare l'altro facendogli cascare la palla in una determinata zona del campo, anche se il più delle volte le partite si concentrano sulle mazzate inferte al pallone che si carica come una supernova.

Tekken Ball è estremamente originale e divertente, e soprattutto permette l'accesso a Gon, il secondo personaggio segreto. Gon (estratto dall'omonimo manga) è un dinosauro nano molto odioso e abbastanza efficace in Tekken 3, visto che la maggior parte delle mosse alte non lo possono colpire – io comunque lo detesto, e così dovrebbe fare ogni giocatore di Tekken 3. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, comunque, i cambiamenti rispetto al secondo episodio sono notevoli: innanzitutto, tutti i personaggi possono muoversi in profondità (come faceva Kazuya) e prodursi in nuove mosse mentre lo fanno. Le prese "inevitabili" non esistono quasi più (per esempio non si poteva uscire dalla testata di Heiachi e Kazuya) e tutte hanno la loro brava contromossa (anche spettacolare, nel caso della Headbutt Carnival), molti personaggi hanno una nuovo movimento che permette di interrompere gli attacchi nemici senza causare alcun danno e alcune mosse aeree sono state regolate in modo da accorciare le cosiddette "juggle", anche se i risultati ottenuti non so-

no eccezionali (è tuttora possibile uccidere qualcuno con una sola sequenza). Ci sono poi due caratteristiche che in teoria dovrebbero poter evitare di subire troppi colpi a terra, e cioè un nuovo calcio da sdraiati e soprattutto la possibilità di riprendersi subito da determinate mosse. Con tutte queste aggiunte lo stile di gioco è diventato molto più veloce e anche i personaggi sembrano essere diventati più fluidi nei movimenti e meno pesanti – Tekken 3 alla fine sembra lo stesso gioco di Tekken 2, ma in realtà è molto differente. L'ennesimo capolavoro della Namco non è scevro da difetti: le tex-

biamo salvato su card i risultati.

Giocato da solo è un po' scarsino: le mille modalità diverse non possono nascondere che il computer sia sem-

ture si deformano di tanto in tanto, il suono (identico al coin-op) è diventato meno gradevole, grazie alle solite musiche veramente scarse (anche quelle di Tekken 2 erano orribili) e a degli effetti che sembrano campionati dai film di Bud Spencer – quelli del 2 erano nettamente più belli, e soprattutto

pre e comunque scarso - per fortuna che con un paio di amici a disposizione la cosa cambia radicalmente. In buona sostanza, Tekken 3 è l'apice dei picchiaduro: il miglior titolo nel suo genere, graziato da una realizzazione tecnica veramente eccezionale, da una giocabilità sopraffina e da una cura per i particolari ultraterrena. Non potete non possederlo, è semplicemente fuori questione. Le cose da dire e da scoprire sono talmente tante che mi chiedo come mai siate ancora qui a leggere e non siate corsi dal negoziante...

MA

il parco personaggi non è entusiasmante: la colpa è senza dubbio del coin-op, ma questo non toglie che Ogre, True Ogre, Boskonovich, Gon e Anna siano dei personaggi veramente ignobili (Anna tra questi quattro è il migliore, ma è da sempre il personaggio meno usato). Insomma, perché non hanno buttato dentro anche Jun e Kazuya? Dovremo forse aspettare un prossimo Tekken? Vabbuò. In ogni caso Tekken 3 è uno di quei titoli che dureranno in eterno ai fan dei picchiaduro, un po' come è successo per il suo predecessore – la copia redazionale ha accumulato diverse migliaia di partite certificate, per non parlare di tutte le volte che non ab-

PLAYSTATION

GRAFICA	95
SONORO	89
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	97

Tekken 3 riempirà i vostri pomeriggi, le serate, le nottate... Con un buon numero di conoscenti organizzerete tornei, vi dispererete, vi esalterete... Tekken 3 è da avere. Il fatto che sia praticamente perfetto poi è irrilevante.

KICK OFF WORLD MANAGER

Azione arcade + Kick Off "classic"

In collaborazione con:

DEEJAY NOLAN +CALCIO Kappa

All rights reserved.

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Goal! Le buone azioni premiano sempre.

- Finalmente un gioco manageriale dove sul campo potrai decidere le sorti della tua squadra
- Ogni squadra si muove secondo una particolare tattica di gioco, differente da squadra a squadra
- Un grande gioco manageriale dove potrai vendere e comprare giocatori come il vero Calciomercato
- Squadre nazionali e oltre 120 di club, comprese quelle del campionato italiano con tutti i giocatori con i nomi originali
- Grafica strabiliante: migliaia di poligoni su schermo per ogni giocatore!
- Partite di coppa del mondo, lega e di campionato
- Esclusiva visuale top-down nella più classica tradizione di gioco
- Completamente in italiano con il commento a cura di Bruno Longhi

ANCO

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

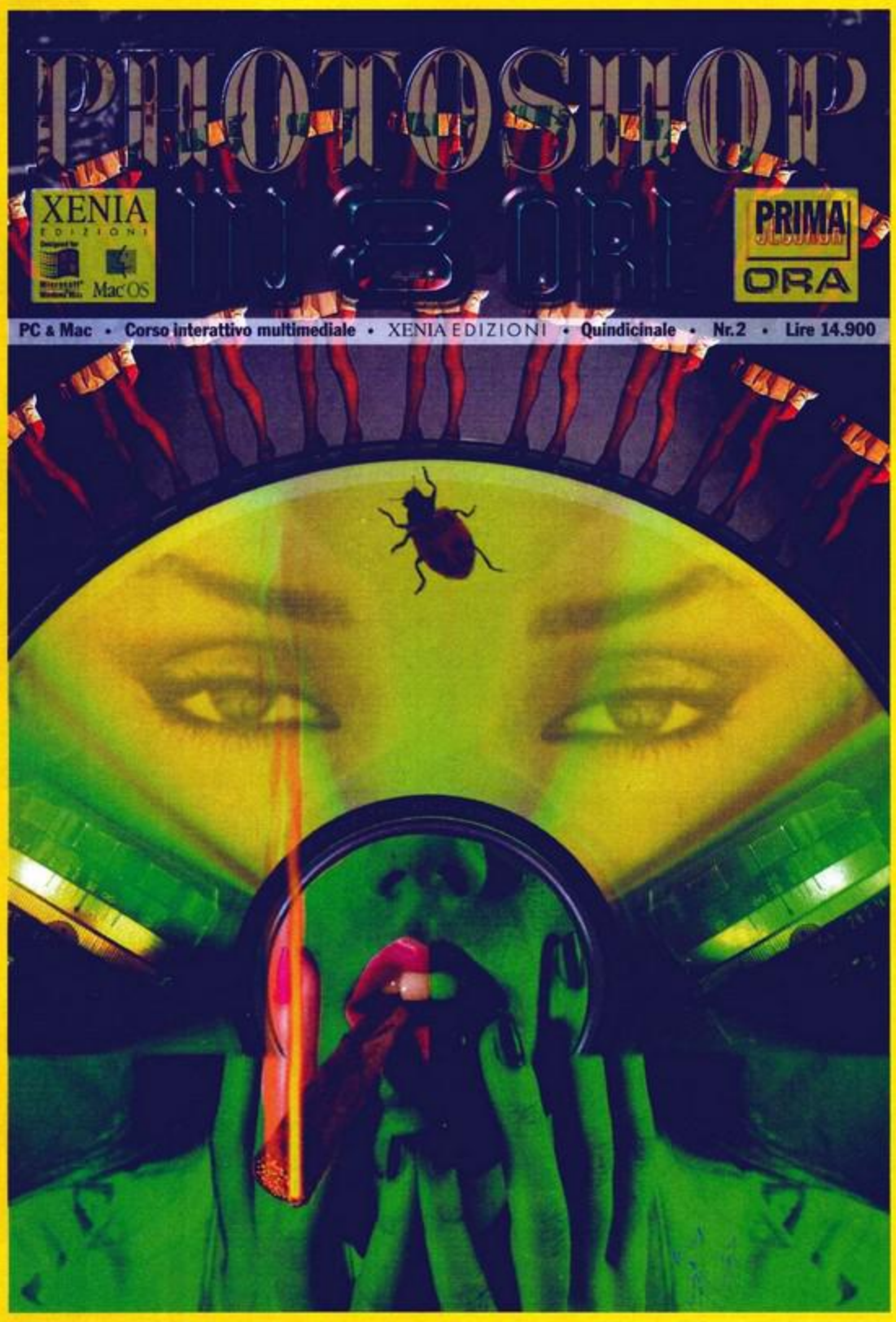
HALIFAX

www.halifax.it

Il più completo corso su Adobe Photoshop 4.0® mai pubblicato su cd-rom. (per PC & Mac)

Da Aprile, ogni 15 giorni in edicola

Chi lo usa?	Cosa ne fa?
il grafico freelance	design d'immagini
il pubblicitario	fotomontage
produttore multimediale	interfacce cd-rom
l'art director	progetti clienti
creatore pag. web	grafiche & bottoni
l'artista digitale	arte digitale
creatore di videogiochi	schermate e scenari
il fotografo	il foto-enhancement
il fotolitista	correzione colori
il professionista	crea idee
il dilettante	cartoline d'amore
l'insegnante	visualizza meglio
lo studente	arrichisce i compiti



Un corso interattivo formato cd-rom, nel quale i maestri virtuali vi fanno da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L'interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software tranne il QuickTime per poter usare questa collana.

XENIA
EDIZIONI

Se non trovate questa collana nell'edicola sotto casa....TRASLOCATE.

ELECTRONIC ARTS

WARHAMMER: DARK OMEN

WARGAME

87

GIOCATORI 1

REVIEW

WARHAMMER DARK OMEN

A.A.A. ABILE E ARMATO CAPITANO DI VENTURA CERCASI. I CANDIDATI DOVRANNO PRESENTARSI MUNITI DI COMPAGNIE MERCENARIE PRESSO LA CORTE IMPERIALE. ASTENERSI DILETTANTI O PERDITEMPO. SICURA POSSIBILITÀ DI GUADAGNO E SPESE FUNERARIE COMPRESE NELL'INGAGGIO. RISPONDERE PRIMA DELLA CONGIUNZIONE DELLE LUNE.

In ogni cultura, l'eclissi di luna è stata vista superstiziosamente come foriera di presagi oscuri e maligni. Bene, nel mondo di Warhammer ciò avviene secondo gli stessi canoni, con l'unico problema che le superstizioni spesso sono indice di buon senso e saggezza. E quando nell'eclissi sono coinvolte due lune, di cui una completamente nera, cosa potrebbe mai accadere? Nulla di particolare, dato che in un mondo fantasy la resurrezione di un'orda di non morti è qualcosa che accade ogni giovedì...

E allora eccoci: i non morti (zombie, scheletri, ghoul, spettri e simili) hanno ripreso a sollevare le loro orbite vuote (ma cariche di malvagità, fidatevi) sulle contrade saggiamente amministrate dall'Imperatore degli Uomini e dai suoi illuminati ministri (cacciatori di streghe, inquisitori, flagellanti e monaci apocalittici), con l'intento di mettere tutto a ferro e fuoco, facendo pentire tutti quanti di essere nati, possibilmente allargando le proprie schiere con morti freschi, nel processo.

Ma essendo questo il seguito di quello stesso gioco tattico in cui gestivate un esercito mercenario, vi toccherà ancora una volta togliere le castagne dal fuoco con le vostre schiere di

soldati a pagamento. Concetto di base e personaggi uguali a Shadow of the Horned Rat, Dark Omen presenta alcune differenze nella gestione e nella rappresentazione tattica delle missioni. Ma andiamo con ordine.

Dark Omen è un wargame: un gioco di guerra tattico, in tempo reale, fantasy. Vi trovate nei panni del Comandante mercenario più famoso di tutto l'Impero e al vostro comando sono poste alcune unità di combattenti. Per la precisione, all'inizio della campagna (termine che indica più operazioni militari collegate tra loro), le vostre forze ammontano a un'unità di cavalleria, una di fanteria, una di balestrieri e un cannone.

Rispetto alla versione precedente, la gestione del gioco tra una missione e l'altra è decisamente limitata e le decisioni da prendere sono ridotte ai minimi termini, spesso riassumibili in scelte del tipo "Rimani a difendere la città, o prosegui il viaggio?".

L'enfasi è stata posta sulla direzione in tempo reale dell'operato dei reggimenti. I comandi che potete impartire sono indirizzabili alle unità tramite una pulsantiera multifunzione posta in basso a destra nella schermata di gioco. Questi pulsanti regolano l'ingaggio e la carica per il corpo a corpo, le armi da lancio, la magia e la relativa scelta degli incantesimi e il movimento. In SOTHR gran parte della gestione delle unità era opinabile effettuarla tramite la visuale della mappa tattica, la quale mostrava la collocazione delle unità sul campo, la direzione in cui guardavano e il loro status (membri in vita, morale, etc.). In Dark Omen le funzioni di questa mappa sono rimaste, nell'essenza, ma il suo valore gestionale è diminuito, in quanto il gioco incoraggia decisamente la gestione delle armate in tempo reale. Il puntatore, infatti, cambia la propria funzione a seconda della modalità selezionata (da puntatori di bersagli per armi da lancio a indicatori per incantesimi, da meta del movimento a semplice selezionatore).

La visuale del campo è essenziale al gioco. La posizione delle unità combattenti (o meglio, la direzione in cui sono posizionate) è resa tramite la presenza ai margini dello schermo dei loro stendardi. Ognuno di essi è corredato da una piccola freccia indicante

la direzione in cui l'unità si muove e, tramite il suo colore, lo status dell'unità (bianco per normale, rosso in combattimento e giallo per indicare la rotta). È possibile selezionare le unità sfruttando gli stendardi (leggi puntando e cliccando su essi).
Il campo di battaglia? Estremamente variegato e multiforme, come devono essere i campi di battaglia fantasy, con foreste, dirupi, ruscelli, fortezze, crinali, città, strade, fiumi e chi più ne ha più ne metta. Anzi, forse è meglio di no; in quanto il campo, in assonometria (ruotabile) è così ricco di dettagli, spesso in movimento (fumo, uccelli, acque, fiamme), che spesso la scena risulta confusa. Aggiungete a questo unità composte da decine di guerrieri, ognuno con movimenti individuali, e otterrete un'immagine complessiva abbastanza confusa, anche se ricca di dettagli. Basta un po' d'abitudine per non farci caso, ma prima di riuscire a farvi piacere la cosa (soprattutto se siete abituati a wargame con unità composte da singoli mezzi o un palo di guerrieri), potreste trovare questo elemento un pochino ostico.
Dark Omen parla direttamente al cuore di chi ha amato e giocato Shadow of the Horned Rat. Con una gestione più rapida, anche se meno articolata, più diretta e immediata, ma con un numero di scelte strategiche (leggi: quale missione intraprendere) decisamente minore, sposta l'equilibrio sul campo di battaglia. Inutile dire che i non morti, con la loro capacità di instillare paura nei cuori umani, sono avversari con i controfiocchi!
Una nota che migliora di molto la giocabilità, anche se va un pochino contro lo spirito del gioco, è data dal fatto che in qualunque momento, prima di una battaglia o subito dopo, a metà di uno spostamento o indipendentemente dal fatto che la vostra armata sia accampata in città o meno, è possibile acquistare armature per le unità, eventuali oggetti magici o (ma questo solo se si è nei pressi di un centro abitato), rimpiazzi per i caduti. Ottima è la possibilità di selezionare prima della battaglia gli incantesimi a disposizione dei vostri maghi (una risorsa davvero utile che nella precedente versione non esisteva).
La storia di fondo? Be' è meglio non parlarne, in quanto è estremamente ricca di particolari e il parlato tra i vari personaggi (seppur rigorosamente in inglese e spesso fortemente accentato) è davvero gustabile. Traspare quindi l'indole feroce e determinata di Bernardt "Grudgebringer", il vostro alter ego, attraverso un'epopea di agguati e tradimenti, incontri e battaglie che vi narrerà del tentativo dei servi della Non Morte di portare l'ombra del loro volere nelle terre dell'Uomo. Sarà una lunga e difficile campagna e i vostri uomini dovranno davvero mettercela tutta per riuscire a sopravvivere. La fortuna in questo gioco, conterà solamente fino a un certo punto. Il resto è tattica e buona scelta di tempi. Cercate di sfruttare il terreno a vostro vantaggio.

Christian Antonini

PLAYSTATION

GRAFICA	80
SONORO	88
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	82

Non è per tutti. Si tratta di un gioco difficile e che potrà soddisfare esclusivamente alcuni palati. Realizzato per cercare di abbassare la fascia d'età dei giocatori e per diffonderlo a un pubblico più vasto, ha sacrificato parte del suo sistema articolato per una gestione più immediata.
Eh... Noi pochi. Noi felici pochi...

REVIEW

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2

ZOMBIE ITALIANI

97

GIOCATORI 1

RESIDENT EVIL 2

UNO DEI GIOCHI PER CUI VARREBBE LA PENA ACQUISTARE UNA PLAYSTATION È RESIDENT EVIL 2. ADESSO LO È ANCORA DI PIÙ DOPO L'USCITA DI QUESTA VERSIONE LOCALIZZATA PER IL MERCATO ITALIANO.

Non sono molti i titoli che possono vantare la nomea di "killer application". Resident Evil è uno di questi. Già il primo capitolo della serie aveva sbalordito e conquistato gli appassionati di mezzo mondo e il volume di vendite globali era stato impressionante. Ancora meglio ha fatto il sequel, con milioni di copie prenotate ancor prima dell'uscita nei negozi. Il segreto di tanto successo? Il perché di tale riscontro di pubblico e critica? Semplice: è un gioco eccezionale. E scusate se è poco. Al giorno d'oggi è sempre più raro imbattersi in titoli tecnicamente all'avanguardia, divertenti da giocare e coinvolgenti più del seno di Lara Croft. Resident Evil 2 è tutto questo e probabilmente anche qualcosa in più. E' uno strano incrocio, infatti, tra un film horror e un videogame, tra un viaggio onirico davanti al monitor e un'esperienza psico-fisica del tutto fuori dal normale. Mi è persino difficile iscriverlo in un genere ben delineato. E' un arcade? E' un'avventura? Uno sparatutto in terza persona? Certamente tutto questo, ma probabilmente non sbaglio asserendo che Resident Evil 2 non è solamente questo. E', infatti, un'esperienza unica che qualsiasi videogiocatore dovrebbe vivere. E vi assicuro che, dopo aver giocato e dopo aver finito l'avventura sia con Leon che con Claire, impugnare il pad non sarà più la stessa cosa. La tensione che si respira esplorando gli angosciosi ambienti di Raccoon City, l'adrenalina che scorre a fiumi negli scontri con i mostri frutto degli esperimenti della Umbrella Incorporated, la gioia che si prova nel superare gli enigmi, il letterale grado di esaltazione che si vive distruggendo per sempre quella specie di terminator che ci perseguita per tutta la parte finale dell'avventura, la sorpresa nell'apprendere che il gioco non finisce quando è finito, ma che è possibile riaffrontarlo con gli altri personaggi o in modalità più complesse, sono tutte sensazioni che non dimenticherete facilmente. La grafica è sbalorditiva e il mix tra personaggi poligonali e fondali piatti, non facile sulla carta, è in realtà riuscitissimo. Al prossimo capitolo l'ancor più arduo compito di immergere tutti in un vero ambiente 3D, conservando al tempo stesso credibilità e atmosfera. I mostri sono orribilmente belli e terrificanti. In alcuni casi i fondali sembrano meno curati del solito, ma si tratta di aspetti marginali e assolutamente trascurabili di fronte alla bellezza del tito-

lo nel suo insieme. Il sonoro è eccezionale, con effetti e rumorini davvero coinvolgenti e terrificanti (di nuovo). Il doppiaggio in italiano purtroppo non c'è (l'opera di traduzione ha, infatti riguardato solamente i testi su schermo: pare infatti che i programmatori del gioco, dopo averci lavorato per quattro anni ininterrottamente, siano andati in vacanza e a nulla sono valsi i tentativi di riportarli indietro per far loro implementare il nostro parlato nel prodotto... ma naturalmente questo è solo ciò che si dice in giro...), ma le interpretazioni originali sono notevoli. Sulla giocabilità e la longevità non c'è molto da dire, dato che ci si trova di fronte a un vero capolavoro. L'interazione con gli scenari e gli oggetti presenti, pur non essendo totale, è proprio come la si desidererebbe. I comandi sono immediati e intuitivi (basta solo una decina di minuti per imparare tutti i segreti dell'interfaccia di gioco). Qualche perplessità la sollevano il sistema di salvataggio e la gestione dell'inventario (è possibile salvare o accumulare oggetti e materiali solo in apposite locazioni). Un titolo che va giocato e rigiocato e che non lascerete mai sotto la polvere, magari solamente per impressionare qualche amico in visita di cortesia. Inoltre vi assicuro che Resident Evil 2 non si risolve unicamente in una carneficina di mostri (a proposito, se siete deboli di cuore non giocate da soli al buio...) e, anche se quella sarà la vostra maggiore occupazione, dovrete per forza far funzionare il cervellino per risolvere enigmi, per trovare oggetti o chiavi, per combinare tra loro item o armamenti, per sfuggire alle imboscate e per arrivare al miglior finale possibile. In base al vostro operato, infatti, il gioco può avere finali diversi e portare o meno all'inizio di nuove partite con gli altri personaggi. Menzione d'onore per l'introduzione in grafica renderizzata che da sola fa già presagire il calibro del titolo che si è appena acquistato. La cosa che mi ha maggiormente impressionato, tuttavia, non è stata paradossalmente la grafica, ma la regia e lo "storyline" e, anche se quella sarà la vostra maggiore occupazione, dovrete per forza far funzionare il cervellino per risolvere enigmi, per trovare oggetti o chiavi, per combinare tra loro item o armamenti, per sfuggire alle imboscate e per arrivare al miglior finale possibile. In base al vostro operato, infatti, il gioco può avere finali diversi e portare o meno all'inizio di nuove partite con gli altri personaggi. Menzione d'onore per l'introduzione in grafica renderizzata che da sola fa già presagire il calibro del titolo che si è appena acquistato. La cosa che mi ha maggiormente impressionato, tuttavia, non è stata paradossalmente la grafica, ma la regia e lo "storyline", talmente curati che potrebbero tranquillamente essere utilizzati per un kolossal cinematografico (e sembra proprio che le disavventure degli agenti della S.T.A.R. faranno la loro apparizione sul grande schermo). Non c'è un attimo di pace e i salti che farete sulla poltrona saranno talmente tanti che presto perderete il conto. Davvero imperdibile. Essere originali parlando di Resident Evil non è impresa facile, specialmente dopo che si sono scritte pagine e pagine in proposito. Lo schema di gioco ormai lo dovreste conoscere a memoria e in caso di amnesie basta dare un occhio all'incredibile recensione del bamboccio Mao redatta sul numero 72 di ConsoleMania. Per il resto non c'è altro da dire se non precipitatevi a comprarloooo...

Stefano "licker" Lisi

PLAYSTATION

GRAFICA	95
SONORO	95
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	94

Tutto quello che un videogioco di azione e suspense dovrebbe possedere è racchiuso nei due argentei supporti contenuti nella confezione di Resident Evil 2. Un capolavoro assoluto, una pietra miliare indimenticabile. La versione localizzata, poi, consente anche ai meno anglofili di portare a termine la carneficina di zombie senza troppi punti interrogativi. Non potete perderlo...

PLAYSTATION

SONY

DEAD BALL ZONE

E POI C'È CHI DICE CHE LA BOXE È UNO SPORT VIOLENTO...

Mi ricordo tantissimi anni fa, quando ero piccolo piccolo, di aver visto un vecchio film ambientato in un futuro più improbabile che prossimo, in cui era rimasto solo uno sport e tra l'altro violentissimo. Si chiamava Roller Ball, con il grande James Caan, e lo sport consisteva nel correre con pattini a rotelle su un circuito ovale per impossessarsi di una pesantissima palla d'acciaio con la quale fare punto. Naturalmente, all'interno

del circuito, valeva tutto: pugni, calci, spinte, ecc..., e più ne finivano in coma, meglio era. A questo primo film, ne seguirono poi altri, sempre sul tema futuro + sport = violenza, fino a sconfinare nel mondo dei videogiochi e, in questo caso, arrivare a Dead Ball Zone [beh, le partite che ho fatto io a Rollerball per C=64 non si contano... Come non si contano le mie recensioni di Speedball. NdAlex]. Per la verità non si tratta di un anello e i giocatori non sono su pattini, ma il succo non cambia. Infatti si svolge in un'arena e il gioco prende le sue regole un po' dal basket, un po' dal calcio, un po' dal football e dalla pallamano. Lo scopo principale e dichiarato è quello di comandare la propria squadra, in tutto otto giocatori e farle fare più goal della squadra avversaria. Lo scopo secondario,

chiaramente non dichiarato, è quello di eliminare nel vero e proprio senso della parola gli avversari. Per farlo, non bastano i falli tradizionali, come sgambetti, calci, pugni e

spintoni, ma c'è a disposizione un piccolo arsenale. Piccolo per modo di dire, perché in realtà è ben fornito e comprende tra le altre cose pistole, bombe e (per la gioia di tutti i nostri amici amanti dei film splatter) anche motoseghe. Quindi, al di là del divertimento sano e violento, s'innescano tutta una nuova serie di problematiche tattiche.

Voglio dire, se con i videogiochi di sport tradizionali dovevo solo preoccuparmi di scartare l'avversario e rubargli la palla, in questo caso si aggiunge anche la componente lanciare-la-bomba-verso-quello-schifoso-avversario, oppure evitare-la-bomba-che-mi-sta-arrivando-da-quello-schifoso-avversario.

Graficamente il gioco è molto bello e curato in ogni minimo particolare.

C'è solo un piccolo problema nella font utilizzata per le scritte, che è troppo piccola a discapito della leggibilità. Per esempio nel menu di gestione della squadra, in cui si possono armare i vari giocatori e settare le preferenze desiderate, è decisamente difficile riuscire a leggere le varie voci.

Ma, tolto questo piccolo difetto, la grafica è veramente forte. I giocatori, le schermate di passaggio da un menu all'altro, le squadre e tutto il resto, hanno un sapore piacevolmente futuribile e ben realizzato.

Anche i movimenti dei vari giocatori sono molto fluidi e veloci.

E poi, era da aspettarselo, i nomi delle squadre sono giocati al fine di incutere terrore negli avversari. Chi di voi non ha mai voluto far parte di una squadra che si chiama Dominators, Gladiators, oppure Voodoo? E chi di voi non ha mai sognato di sconfiggere ed eliminare dal torneo (magari uccidendo tutti i giocatori) squadre come Rocksta e Killa Klown? Chiaro che, avendo a disposizione un videogame del genere, gli sviluppatori e i creativi hanno giocato nella giusta direzione tutto, nomi delle squadre compresi.

Altra cosa molto buona, è la giocabilità di Dead Ball Zone. Naturalmente bisogna fare mente locale e dimenticarsi il gioco pulito che si usa per prodotti del tipo di FIFA 98 e spendere qualche partita per imparare a usare al meglio gli "optional" a disposizione (credetemi, le prime volte è un vero e proprio massacro).

Per quanto questa sia solo una preview, credo che la versione definitiva del gioco sarà molto interessante. Anche il fatto, per esempio, che c'è la possibilità di memorizzare i propri risultati e la propria squadra sulla memory card, per poi andare a casa di qualche amico e sfidarlo utilizzando il proprio tipo di gioco e la squadra già configurata al meglio, è sicuramente un forte punto a vantaggio.

L'unico dubbio che mi sorge è questo: può piacere un gioco di sport come questo? Mi spiego, al di là del fatto che l'idea di questo gioco del futuro violento non è originalissima ma comunque carina, non è che i fanatici di questo genere di titoli cercano giochi in cui le situazioni sono reali? Il successo dei giochi come appunto il già citato FIFA 98, non è dovuto solo alla bella grafica e alla grande giocabilità, ma anche al fatto che le squadre, i giocatori e i tornei, sono reali. Quindi io posso scegliere la mia squadra del cuore e portarla a vincere il campionato (beh, magari non in maniera così semplice e immediata come ho scritto qui). Invece, in questo caso, ci troviamo di fronte a uno sport che non esiste, con squadre inventate composte da giocatori immaginari: una situazione che non posso in nessun modo ricondurre al mio mondo sportivo reale e conosciuto. Ma una volta superato questo piccolo difetto, peraltro concettuale e non dovuto a un eventuale errore da parte del publisher, Dead Ball Zone è un videogioco che ha veramente delle buone carte da giocare.

Thomas TMM Mantero

LE NUOVE
RIVISTE
XENIA EDIZIONI
VI ATTENDONO
TUTTI I MESI
IN EDICOLA.

Trucchi, soluzioni, recensioni e novità per PlayStation

Navigazione sicura tra hobby, professione e divertimento

Trucchi, soluzioni, hardware e giochi on line per PC

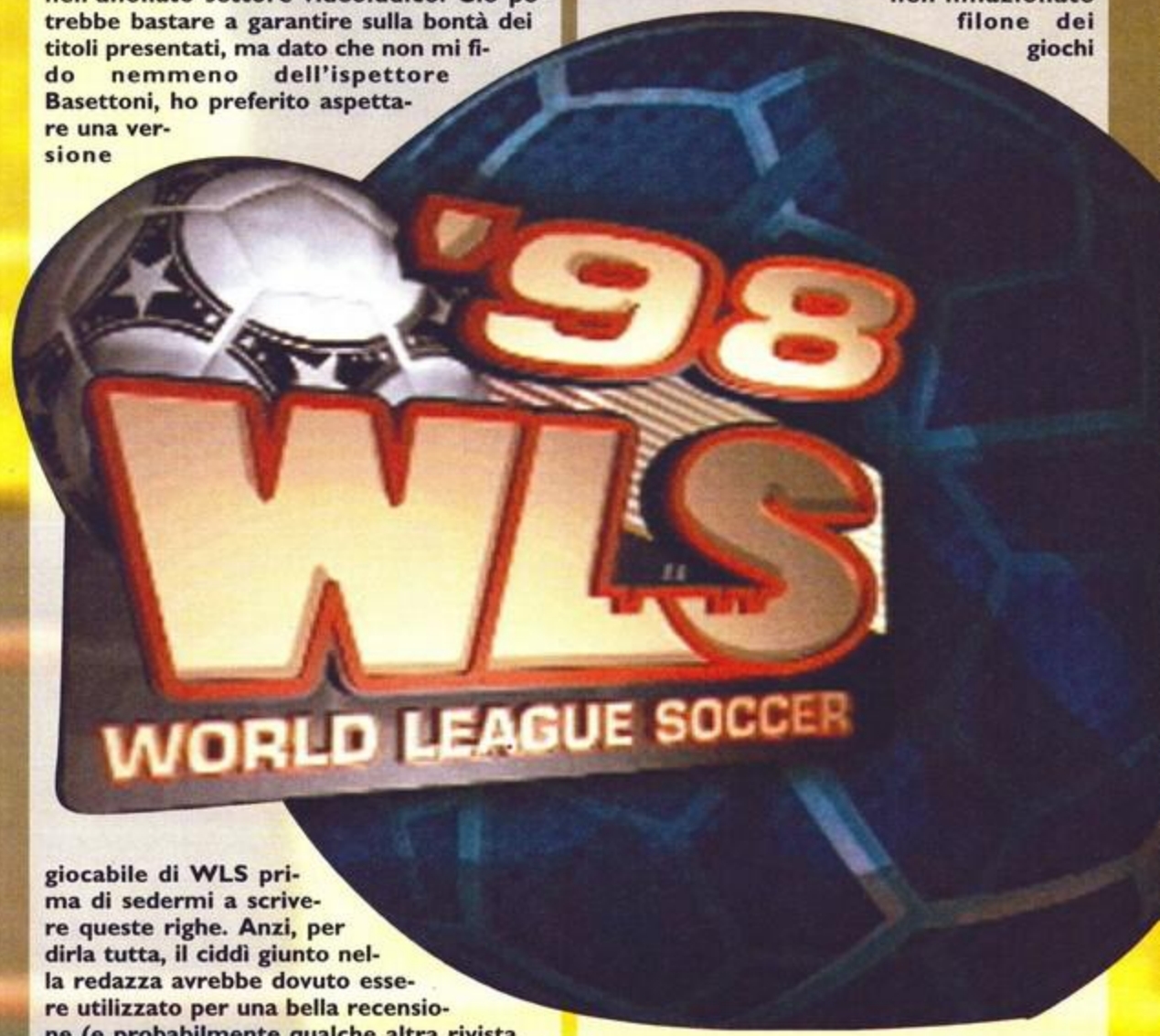
PREVIEW

PLAYSTATION

EIDOS

SE SON ROSE FIORIRANNO, SE SON CAMPIONI SEGNERANNO, SE SON REDATTORI SI IMBRUTTIRANNO

Certe volte si aspettano dei titoli per mesi e poi si finisce con il rimanerne delusi. In altre circostanze può capitare che un gioco arrivi in redazione in totale sordina e si riveli improvvisamente un piccolo capolavoro. Questo potrebbe essere il caso di World League Soccer, nome sconosciuto ai più fino a non molto tempo fa e adesso candidato a punta titolare per i mondiali di calcio. La Eidos è un'etichetta ludica relativamente giovane. Tuttavia, in pochissimo tempo (e con pochissimi titoli) la software house di Lara Croft si è riuscita a guadagnare un posto di tutto rispetto nell'affollato settore videoludico. Ciò potrebbe bastare a garantire sulla bontà dei titoli presentati, ma dato che non mi fido nemmeno dell'ispettore Basettoni, ho preferito aspettare una versione giocabile di WLS prima di sedermi a scrivere queste righe. Anzi, per dirla tutta, il ciddì giunto nella redazza avrebbe dovuto essere utilizzato per una bella recensione (e probabilmente qualche altra rivista furbacchiona l'avrà pure fatto...), ma dopo una rapida occhiata il gioco si è rivelato ancora in una fase primordiale e pertanto la saggezza che da sempre mi contraddistingue ha fatto propendere per una ricca preview. Cosa volete farci, la senilità oltre alle rughe e ai ciuffi bianchi alla Nathan Never porta anche un po' di sano spirito critico e di calli ai piedi. Comunque, torniamo a respirare, mangiare e soprattutto parlare di calcio. Mentre Ronaldo, Cafù e gli altri mentecatti della nazionale carioca si divertono a sbeffeggiare i poliziotti degli aeroporti francesi, World League Soccer si inserisce nell'inflazionato filone dei giochi



calcistici puramente arcade che vedranno la luce entro la data di apertura dei Mondiali. L'impostazione generale non si discosta di molto da quelli che sono i canoni comuni al genere e pertanto vi ritroverete a scegliere tra le solite opzioni e le solite modalità di gioco. Le squadre disponibili sono quelle dei club di una decina di nazioni. I nomi dei giocatori sono fasulli come la dieta dimagrante che sto seguendo (non temete, nonostante le illazioni dei miei colleghi arriverò all'estate in uno stato di forma spettacolare e, come al solito, farò strage di cuori femminili... poi mi sveglierò e mi troverò accanto il Nikazzi a cavallo a un bue...); dunque, dicevo... nomi fasulli, ma curiosamente pronunciati bene dallo speaker inglese che commenta le azioni salienti del match. Le gare disputabili vanno dall'amichevole di rito al campionato (normale o personalizzato), dalla coppa all'intera stagione agonistica, passando per tornei e leghe internazionali assolutamente di fantasia. Gli stadi in cui disputare gli incontri sono quattordici, tutti ben caratterizzati graficamente e composti da decine di poligoni ricoperti di onestissime texture. Lo stesso dicasi per le diverse condizioni atmosferiche, davvero ben realizzate e in grado di dare la sensazione di "esserci". Importante in tal senso è il differente comportamento della sfera di cuoio sulle varie superfici (provate a far rimbalzare il pallone in una pozza di fango o su un montarozzo di neve). La scelta delle condizioni di gioco, però, si spinge oltre, con la possibilità di impostare anche il momento della giornata in cui disputare la partita, con conseguente variazione della temperatura nel catino di gioco. L'eccessivo caldo provoca, infatti, un prematuro imbruttimento dei calciatori e il calo delle loro prestazioni. Ogni atleta è definito da una dozzina di parametri (è anche possibile editare il proprio dream team) che in qualche modo ne influenzano il comportamento sul rettangolo verde. Anche i calciatori sono poligonali e, anche se meno dettagliati (o solamente meno credibili) di quelli di altri giochi del genere, non sono affatto malvagi.

A livello di pure opzioni va segnalata la possibilità di agire sulle regole (presenza o meno di falli e fuorigioco, golden gol o supplementari...). Non poteva nemmeno mancare una sezione dedicata alla gestione della squadra con modulo tattico e formazione. In realtà questi settaggi non sono così elaborati e un qualcosa di più "profondo" non avrebbe certo guastato. Ma non è il caso di preoccuparsi troppo, visto che World League Soccer il meglio di sé lo dà sul campo. Prima di iniziare con una veloce disamina tecnico qualitativa (in pratica una primissima impressione derivante da un paio di nottate passate a giocare ininterrottamente con quella bestiola di Mao) però, vi ricordo che il CD da noi visionato conteneva solo una beta del gioco e che probabilmente diverse cosucce cambieranno, prima dell'uscita nei negozi.

In ogni caso, quello che mi ha maggiormente impressionato è stato il particolare metodo di controllo. Il sistema di passaggi e tiri è implementato in maniera semi automatica e ciò consente rapide azioni in scioltezza, anche nel caso la manovra sia particolarmente elaborata. World League Soccer, infatti, si presta particolarmente al gioco pensato e se vorrete vincere vi dovrete dimenticare di effettuare lunghi lanci o sgroppate solitarie. Saltare uno o due avversari è ancora fattibile, ma arrivare in porta palla al piede è quasi impossibile. Fondamentale, quindi, è il gioco di squadra, con passaggi e fitte ragnatele a centrocampo. Ficcante in tal senso è l'immancabile passaggio in profondità, spesso determinante per smarcare l'ultimo uomo. Particolarmente intuitivo è anche il sistema di gestione dell'effetto imprimibile alla sfera. In pratica si è tornati al caro vecchio aftertouch e le mine a girare che vengono sparate dai vari giocatori sono davvero impressionanti. Non ho gradito affatto il metodo di contrasto e quello di cambio uomo, ma tutto lascia credere a un problema della versione visionata. Nessuna traccia, invece, di un tasto di corsa, ormai irrinunciabile per tutti gli amanti del cambio di velocità. Le animazioni mi sono sembrate un po' grezze, specialmente se confrontate con quelle di altri titoli del genere, ma il tempo per migliorare ancora c'è e solamente la versione finale ci saprà dire se World League Soccer sarà in grado di impensierire sua maestà ISS Pro. Noi saremo lì ad aspettare con gli scarpini ai piedi e il pad in mano...

Stefano "Mao non ce la fa più" Lisi

PLAYSTATION

GROLIER

XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR

IL FUTURO È NERO. COMUNQUE VADANO LE COSE, QUALSIASI SIA IL NOSTRO DESTINO, IL FUTURO È NERO...

Non mi sono improvvisamente trasformato in un menagramo o in un uccellaccio del malaugurio (anche se sto scrivendo all'alba di un venerdì 17 che sembra incominciare nel peggiore dei modi)[e sapeste com'è continuato... NdAlex], ma ho solamente preso atto del fatto che il domani presentatoci nei videogiochi sia sempre funestato da terribili piaghe e da situazioni particolarmente sfortunate. Credo di averne già parlato in un precedente articolo e pertanto non mi soffermerò più di tanto sul potere iettatorio dei game designer, cedendo subito spazio e caratteri alla descrizione di Xenocracy, curioso shoot 'em up della Grolier Interactive in uscita per PC e PSX.

LA STORIA INFINITA

Ci troviamo più o meno nell'anno 10600 dell'Era Comune e lo spazio profondo non è più un mistero per l'uomo. Le colonie terrestri si estendono per tutto il Sistema Solare, dalle aride superfici di Mercurio fino alle gelide nebulose di Oort, regalo dell'ultimo passaggio della cometa omonima. La colonizzazione è stata massiccia, feroce. I mari silenziosi che congiungono pianeti, lune, e asteroidi sono regolarmente solcati da mute navi spaziali, spola continua tra i centri di ricerca, le grandi megalopoli, le aree estrattive e le colonie. La corsa allo spazio è stata dettata da diversi fattori. Innanzitutto il sovrappopolamento. E poi la scarsità delle risorse, l'inquinamento, l'estinzione di numerose specie animali, la morte dei vegetali e improvvisi cataclismi hanno fatto propendere per una più rassicurante evacuazione generale. Ma non solo. Le spedizioni di conquista sugli altri pianeti sono state dettate soprattutto dalla brama di mettere le mani su un preziosissimo minerale liquido chiamato lycosite, una sorta di nuovo oro nero, meno inquinante e più potente. La superficie di asteroidi e pianeti è stata così trasformata in una sorta di gigantesco cantiere e trivellatori e raffinerie rappresentano la crosta di mondi ormai deva-

stati. Tutto questo, tuttavia, non sarebbe un dramma enorme se non fosse per il fatto che la pace in un ecosistema del genere è destinata a durare meno di una pizzetta lasciata davanti al sottoscritto. Di conseguenza, quattro opposte fazioni si trovano a battagliare per la supremazia sull'estrazione del prezioso minerale. A fare da paciere ci sono le UPN

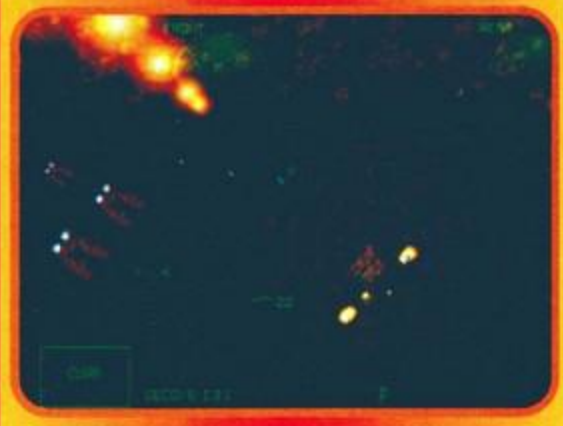
(United Planet Nations), una sorta di discendenti delle Nazioni Unite attuali, sempre pronte a mettere il becco negli affari degli altri. La funzione di arbitro, tuttavia, è tutt'altro che semplice e per questo improbo compito siete stati scelti ufficialmente da Alex... ehm... no, forse quello è tutto un altro discorso (anche se scrivere delle preview in tempo zero e senza uno straccio di documentazione è altrettanto improbo...), dunque, dicevo... siete stati scelti dal sindaco dell'universo, un essere raccapricciante al cui confronto Raffo che picchia i suoi criceti perché battono la fiacca è un educanda. In questo quadro drammatico prende il via Xenocracy.

IL GIOCO

In questo prossimo parto della Grolier Interactive impersonerete il comandante di un grande squadrone e il vostro compito sarà quello di difendere le colonie dagli aggressori, dalle navi pirata e da qualsiasi minaccia aliena. Inoltre dovrete limitare il più possibile le scaramucce tra le quattro fazioni in lotta, agendo anche per vie diplomatiche e cercando di rassicurare tutto e tutti. Le richieste di aiuto che riceverete saranno moltissime (il Sistema Solare sarà veramente squassato da lotte intestine, da aggressioni gratuite, da subdole manovre di sabotaggio e dalla minaccia costante di razze aliene particolarmente aggressive). Anche se sarete dotati delle migliori tecnologie e le vostre navi spaziali potranno compiere balzi nell'iperspazio, non potrete rispondere a tutte le richieste e starà al vostro acume tattico selezionare quali situazioni privilegiare.

Le modalità di gioco presenti in Xenocracy sono fondamentalmente quattro. L'arcade ha come unico obiettivo quello dell'accumulazione di punti su punti al fine di battere il record registrato. In poche parole si tratta solo di lanciarsi nello spazio e resistere il più possibile, abbattendo nemici e installazioni rivali a più non posso, destreggiandosi tra dieci missioni in rapida successione. La modalità di gioco "simulazione", invece, rappresenta il vero cuore di Xenocracy ed è strutturata in molte più missioni. In base al

vostro operato la storia evolverà e forse riuscirete a salvare l'universo intero. In caso contrario, la distruzione del cosmo sarà l'unico risultato. Dopo aver attentamente studiato la tipologia di missione, accedendo a una mole davvero notevole di informazioni (sulla storia del conflitto, sulla politica e sull'economia delle fazioni in campo e sulla potenza degli eserciti schierati), sceglierete tra cinque navi spaziali e trentasei diversi tipi di armamento e power-up, al fine di creare un caccia spaziale invincibile. La personalizzazione del proprio mezzo va oltre l'armamento, dato che è anche possibile definire i sistemi di puntamento e navigazione, scegliendo tra una trentina di HUD diversi, ciascuno con le sue brave opzioni. Ogni astronave è caratterizzata da diversi parametri relativi alla sua "costituzione fisica" (manovrabilità, velocità, scudi, sensori...) che ne influenzano il comportamento in battaglia. Ma Xenocracy in modalità simulativa non sarà solo guerra e pertanto dovrete anche assegnare risorse e tecnologie per la ricerca scientifica, finalizzata a sviluppare nuovi armamenti e dispositivi di varia natura. Dovrete anche scegliervi dei collaboratori, un copilota e un ufficiale scientifico in grado di decifrare i segnali registrati dai numerosi strumenti elettronici di bordo. Dell'opzione multigiocatore, vero fiore all'occhiello della versione PC, non si sa nulla, anche se qualche vocina vorrebbe far credere che sarà possibile collegare due PSX. Niente di trascendentale, ma divertente. Le tipologie di missione sono una decina



scarsa e vanno dall'assalto a convogli alla difesa delle miniere o alla cattura di particolari alieni. Si tratta di missioni del tutto casuali e pertanto saranno diverse di volta in volta. In generale le locazioni e le ambientazioni che incontrerete saranno molto varie (sembra che saranno una settantina, considerando anche 59 diversi tipi di superficie). Per quanto concerne le navi nemiche sappiate che sono una cinquantina.

MA QUANDO ESCE?

In definitiva Xenocracy potrebbe anche riservarci qualche gradita sorpresa e gli amanti degli olocausti spaziali potrebbero apprezzarlo non poco. L'aspetto grafico sembra esserci, la giocabilità promessa è alta e la data di uscita ormai imminente. Il comunicato ufficiale dava per certo il mese di maggio. Vedremo. Intanto continuate a fare all'amore... [La guerra verrà dopo. NdAlex].

Stefano "Duspis" Lisi

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Ninja	L.	109.000
Gex: Enter the Gecko	L.	109.000
Batman & Robin	L.	109.000
Dead or Alive	L.	109.000
Breath of Fire III	L.	109.000
Fifa '98	L.	109.000
Madden '98	L.	109.000
Red Asphalt	L.	109.000
Alundra	L.	109.000
Resident Evil II	L.	109.000
Final Fantasy Tactis	L.	109.000
Saga Frontier	L.	109.000
Need for Speed 3	L.	99.000
Theme Hospital	L.	99.000
Men in Black	L.	99.000
Power Boat	L.	99.000
Red Allert	L.	99.000
Z	L.	99.000
Time Crisis + Gun	TELEFONARE	
Gran Turismo	TELEFONARE	
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Final Fantasy VII (EUR)	L.	99.000
One	L.	99.000
Grantour Racing '98	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
Toca Touring Car	L.	99.000
V-Ball	L.	99.000
Sensible Soccer 2000	L.	99.000
Pitfall 3D	L.	99.000
Street Fighter Collection	L.	99.000
Apocalypse	L.	99.000
Point Blank	L.	99.000
S. Pang Collection	L.	99.000
Armored Core	L.	99.000
Rascal	L.	99.000
Diablo	L.	99.000
Tomb Rider 2	L.	89.000
Riven (5CD)	L.	109.000
Snow Break	L.	99.000
Bushido Blade	L.	99.000
GTA	L.	99.000
Skull Monkeys	L.	99.000
NBA Shootout 98	L.	99.000
Forsaken	L.	99.000

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Speadster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3CD)	L.	50.000
Epidermic	L.	50.000
Iran & Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Virtual Chess	L.	159.000
Bombermarm Heroes	L.	159.000
Super Speed Race	L.	159.000
NHL Breakway 98	L.	159.000
Olympic Hokey 98	L.	159.000
Quake 64	L.	159.000
1080 Snowboardin	L.	159.000
Nagana Winter Olympic	L.	139.000
Virtual Hiryuna - Ken	L.	139.000
Snobo Kids	L.	139.000
Chamaleon Twist	L.	139.000
Yoshi's Story	L.	139.000
Dual Heroes	L.	139.000
Wild Choppers	L.	139.000
NBA in Zone '98	L.	139.000
Zelda	TELEFONARE	

GIOCHI Sega Saturn

Vampire Saviour + RAM	L.	159.000
King of Fighter 97 + RAM	L.	159.000
Battle Gare GGA	L.	139.000
Dracula X	L.	129.000
GT 24	L.	129.000
King of Fighter 97	L.	129.000
Vampire Saviour	L.	129.000
House of Dead	L.	129.000
Burning Ranger	L.	129.000
Winther Heat	L.	119.000
Dodon Pachi	L.	119.000
Bomberman Fight	L.	119.000
Sonic R	L.	119.000
Shining Force 3	L.	119.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE	
Willy Wombal	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shlenryu	L.	99.000
Toki...	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Grandia	TELEFONARE	
Gungriffon 2	TELEFONARE	
Virtual Mahjong VM 18	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Virtual Cop 2	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo Pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Tekken 3	L.	149.000
Tenchu	L.	149.000
Bust a Move dance	L.	149.000
Gran Turismo	L.	149.000
Zero Pilot	L.	139.000
Real Robot Final Attack	L.	139.000
Xenogears	L.	139.000
Winning Eleven 3	L.	139.000
Gundam The Battle Master 2	L.	139.000
XMen VS Street Fighter	L.	139.000
Mogamen Neo	L.	139.000
Tales of Destiny	L.	139.000
Chu Cubbo Owgeon	L.	139.000
Noon	L.	139.000
Parassite Eve	L.	139.000
Bushido Blade	L.	139.000
Dead or Alive	L.	139.000
Bokandesuyo	L.	129.000
Metal First	L.	129.000
Door to Phantomile	L.	129.000
Blue Sabre Knights	L.	129.000
The Granstream Saga	L.	129.000
Bomberman World	L.	129.000
Bio Hazard II	L.	99.000
Metal Gear Solid	TELEFONARE	
Evangelion	TELEFONARE	
Side Poket 3	TELEFONARE	
Poket Fighter	TELEFONARE	
King of Fighter	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Ray Tracor	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000
Astored Core	L.	50.000
Dragon Ball GT	L.	50.000
Puzzle Double 3DX	L.	50.000

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L.	130.000
PAD DUAL SHOCK PSX	L.	109.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	L.	45.000
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX ss	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cablo Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad AnalogicoPJX	TELEFONARE	

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L.	79.000
Golden Eye	L.	79.000
Goemon	L.	79.000
Clay Fighter	L.	79.000
Bomberman 64	L.	79.000
Blast Dozer	L.	79.000
Doreamon	L.	79.000
Hexen	L.	79.000
Trouble Maker	L.	79.000
Mario 64		

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

THE GAMES machine

CORNER CORNER CORNE

E' completamente inutile, ormai quando dico che ho visto un cane invece era un topo nessuno mi crede, eppure è vero.
Quando però dico di aver visto un topo invece era Paolone, non stentano a dubitarne... come mai? E' un po' il gioco delle parti questo, come il tennis o il ramino.
Questo mese i giochi sono pochetti e nemmeno bellissimi, certo, volevo infilarci dentro Unreal (titolo che si prevede possa essere un capolavoro), ma Alex ha voluto la rubrica prima che Gaburri (redattore di TGM) lo consegnasse... eh va beh, sarà per il mese prossimo, e se proprio non ce la fate ad aspettare, compratevi direttamente TGM.

Raffo

JAZZ JACKRABBIT 2

WARBEEDS

INTERSTATE 76 NITRO RIDERS

BLACK DALHIA

GADGETS JAP !

PORTACHIAVI * T-SHIRT
SALVADANAI * POSTER
MINIATURE * WALL SCROLL
CD MUSICALI

KING OF FIGHTER '97

EVANGELION

FINAL FANTASY 7

STREET FIGHTER EX

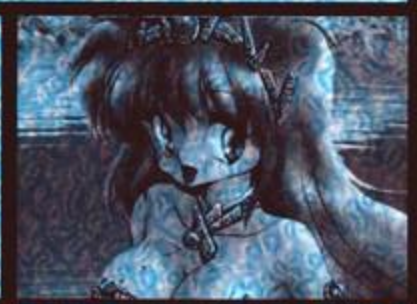
TEKKEN 3

VIRTUA FIGHTER 2

JAPAN DREAMING
VIDEOGAMES

VIA CECCHETTI N° 27
62012 CIVITANOVA MARCHE
PER ORDINARE O INFORMAZIONI TELEFONA ALLO
0733-811742

ZELDA 64



RPG'S
FAN CLUB
INFO
0733-811742

1080 SNOWBOARDING
F-ZERO
GT DRIVE
WORLD CUP 98
BOMBERMAN HERO
HYBRID HEAVEN
WORLD GRAN PRIX
DRACULA 3D
TUROK 2
MISSION IMPOSSIBLE
N 64

BURNING RANGER
BURNING STRIKER
VAMPIRE SAVIOUR
KING OF FIGHTER 97
GUN GRIFFON 2
SUPER ROBOT TAISEN FINAL
ROOMATE 3 RYOKO
SUIKO DEN
X-MAN VS STREET FIGHTER
SATURN

RPG APRILE-MAGGIO
ANCIENT ROMAN POWER
FOX JUNCTION
BRAVE PROVE
THE LEGEND OF HEROES
TWIN BEE RPG
STAR OCEAN
LUNAR THE SILVER STAR STORY
PSX

GALS 98 PSX
NOEL LA NEIGE
MEMORIAL DRAMA
TRUE LOVE STORY
THE TROBBING NIGHTMARE
WEDDING BELL
WHIT ME EVERYTIME

GRAN TURISMO
SOOKAIGI
TEKKEN 3
PARASITE EVE
BUSHIDO BLADE 2
TIME BOKAN 2
XENOGEARS
BOMBERMAN WARS
EVANGELION
PSX

DISPONIBILE LISTINI
PER RIVENDITORI
0733-811742

IMPORTAZIONE
USA E JAP

JAPAN POINT ------->

VIDEO LINEA

VIA CARDUCCI N° 13 - MACERATA

TEL. 0733 - 231948

ROCUL'N'ROL

A FINE MARZO SI È TENTA NELLA STUPENDA E MEDIEVALE LUCCA LA MANIFESTAZIONE LUCCA COMICS, IL PIU GRANDE EVENTO DEDICATO AL FUMETTO, IN ITALIA. MA ALL'INTERNO DELLA FIERA SI È SVOLTA ANCHE LUCCA GAMES: RIVOLTA AI GIOCHI!

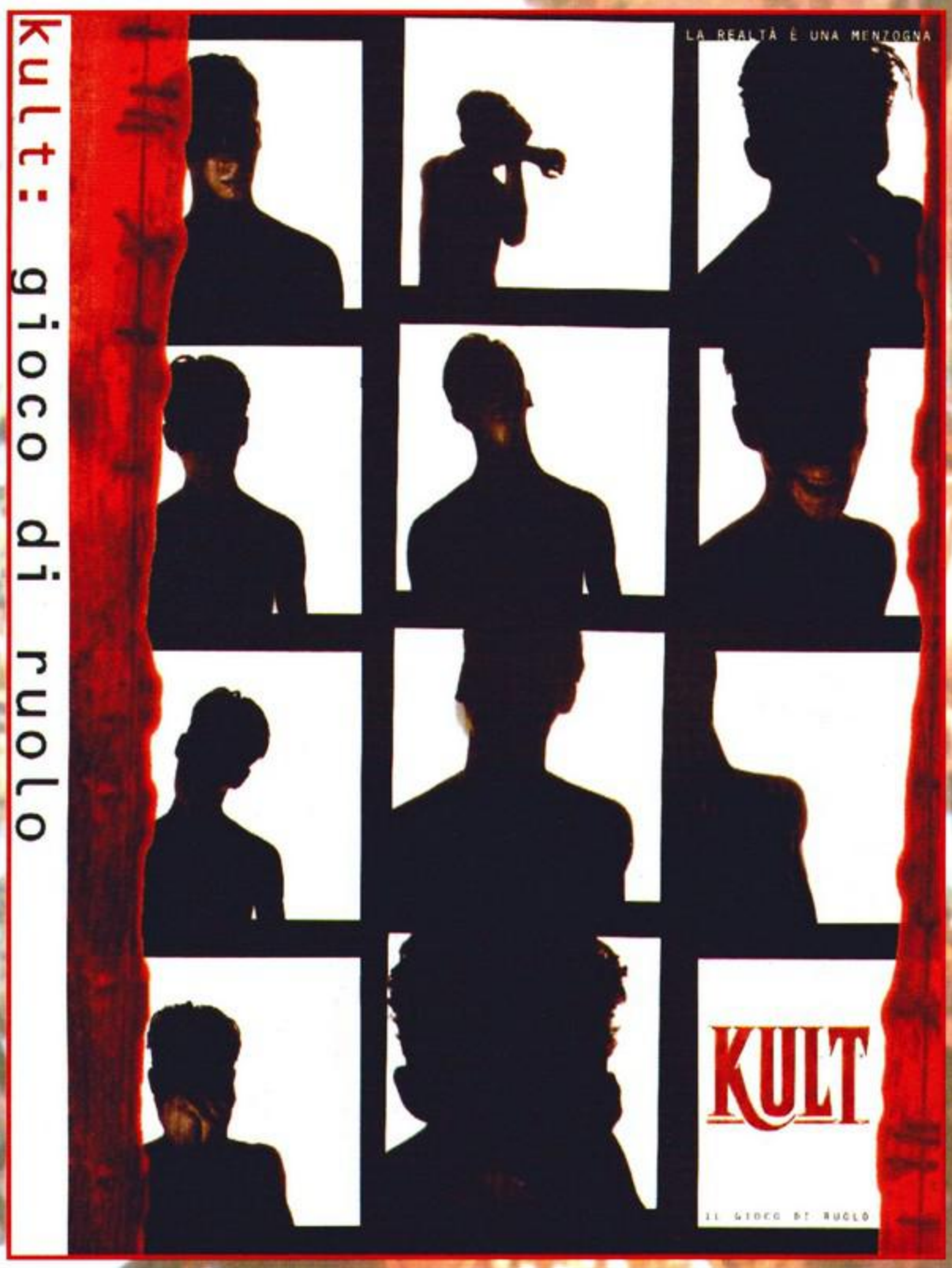
Una manifestazione decisamente ricca di novità, che ha visto la presentazione del modulo Giocare Alien (edito da Stratelibri), Il Manuale del Game Master per AD&D (edito da 25 Edition) e il manuale del Gioco di Ruolo Kult. E' proprio di quest'ultimo che andiamo a parlare.

Kult: la Realtà è una Menzogna

Non si tratta di un commento, badate bene! Anzi! La realtà di Kult è quella di un prodotto davvero buono.
Edito originariamente dall'europeissima Target Games, giunge in Italia sotto l'egida dell'Hobby & Work. Si tratta di un massiccio manuale di 256 pagine, specificatamente indicato per un pubblico adulto. Il manuale ci narra di un mondo da incubo, dove file interminabili di uomini e donne, ingrigiti dalla monotonia di un'esistenza senza speranza, percorrono strade oscure, perseguendo obiettivi avvilenti e meschini. Si tratta del nostro mondo, o almeno di un grido di denuncia che parla del nostro mondo e di come assolutamente non deve diventare. Ma Kult lancia queste urla travestendole da grida disperate di dolore e orrore, perché di questo si tratta: un gioco di ruolo horror e cupo.

La Realtà di Kult

Nel nostro mondo ogni momento vengono compiuti crimini inauditi, perpetrati da menti malvagie e animi corrotti: quelli degli Uomini. Questi atti efferati squarciano con la loro potenza psichica il tessuto della realtà, mettendo il nostro universo in contatto con dimensioni dimenticate e perdute. Da queste profonde regioni emergono creature senza tempo, giunte per asservire, distruggere, vendicarsi o semplicemente in cerca di svago. Una volta il cosmo era diverso, e l'Uomo ne era il signore. Poi tutto questo è cambiato e gli uomini e le donne hanno dimenticato le proprie potenzialità, scegliendo di ignorarle e di conformarsi al vivere comune, seguendo suggerimenti occulti e non. Il metodo ideale per asservire l'universo: in fondo, non si mette forse un cappuccio sulla testa del falco per tenerlo tranquillo?
Ma questa illusione sta crollando e nei grattacieli delle nostre metropoli, angeli caduti e demoni annoiati giocano a scacchi con le anime di intere città, le nazioni rispondono ai comandi di burattinai oscuri che pianificano l'armageddon, mentre pochi sognatori hanno intuito la vera natura della vita e cercano di forare il velo dell'ignoranza. Preservare lo status quo o aspirare a qualcosa di diverso? La scelta non è per niente facile quando in posta c'è la natura del cosmo.



Il Gioco

Investigativo? Horror? Apocalittico? Psichedelico? Al master la scelta. Di sicuro la quantità di spunti a disposizione è senza pari. Pensate solamente alle possibilità offerte dal ciclo dei Cenobiti di Hellraiser! I fumetti e i libri da cui trarre materiale sono molteplici, basta solo applicarsi, perché una cosa è certa: Kult è un gioco estremamente impegnativo per i Master. Non vi aspettate di essere di fronte a una versione horror di D&D, dove basti sparare al mostro più grosso con la propria arma più grossa: non è così. I master dovranno far navigare i personaggi nei mari di angoscia e frustrazione che condiscono la nostra realtà, far toccare loro i lontani lidi di dimensioni senza tempo e terribili, far loro percorrere le strade di megalopoli vecchie d'eoni, fino a visitare lo stesso inferno!
E tutto questo con un sistema di regole, magari anche non agilissimo, ma che comunque presenta degli spunti originali. La struttura di base è comunque sempre la stessa: caratteristiche e abilità, ovviamente, prive di livelli.

Nel Complesso

Un buon prodotto, crudo, feroce, decisamente non per tutti i palati, (master o giocatori). Non si tratta assolutamente di un GdR tradizionale, ma è pronto a scalciare e farsi sentire. Il manuale è ben curato, anche se magari si potrebbe incontrare qualche difficoltà nel digerire l'impressionante e compatta mole di informazioni scritte presentate. Ma si sa: a chi gioca di ruolo di solito piace leggere!
Buon Divertimento

Christian Antonini

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.369.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000

AERO FIGHT ASSAULT	L.139.000
AEROGUAGE	L.135.000
AIR BOARDER 64	TEL
BIOFREAKS	TEL
BLAST CORPS	L.69.000
BOMBERMAN	L.109.000
BOMBERMANHEROS	TEL
CLAYFIGHTER 63 1/2	L.69.000
DOOM	L.119.000
DORAEMON	L.99.900
FIFA 98	TEL
FIGHTER DESTINY	TEL
F-ZERO 64	TEL
DARK RIFT	L.99.000
DD KONG RACING	L.89.000
DUAL HEROS	L.119.000
DUKE NUKEM 3D	L.139.000
EXTREME G	L.129.000
F1 POLE POSITION	L.75.000
G.A.S.P. FIGHTERS NEXTREM	TEL
GO GO TROUBLE MAKER	L.79.000
GOLDEN EYE 007	L.119.000
GRETSKY HOCKEY 98	TEL
HUDSON SOCCER	L.89.000
YOSSI ISLAND	L.99.000
KING OF PROBASEBALL	L.115.000
IMPOSSIBLE MISSION	TEL
INT. S.S.SOCCERUSA	L.139.000
LAMBORGHINI USA	L.99.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	
MACE THE DARK AGE	L.99.000
MARIO KART 64 USA	L.89.000
MORTAL KOMBAT MYTH.	L.119.000
MULTIRAC.CHAMP.	L.75.000
NAGANOWINTEROLYMPIC	L.139.00
PILOT WINGS	L.75.000
QUAKE	TEL
SUPER SPEED RACER	TEL.
S.ROBOT FIGHTING	TEL
SAN FRANCISCO RUSH	TEL
SIM CITY 2000	TEL
SNOWBOARDING 1080	TEL
STAR FOX 64	L.129.000
STAR WARS	L.99.000
ST. ANDREW GOLF	L. 99.000
TONIC TROUBLE	TEL
TOP GEAR RALLY	TEL
TUROK	L.79.000
ZELDA	TEL
VIRTUAL PROWRESTING BATTLE	
VIRTUA HIRYUKO NOKEN	L.129.000
WILD CHOPPER	L.119.000
WONDERPROJ.J+M.CARD	L.59.000
WORLD CUP 98	TEL
ADATTATORE CHIP FX	L.45.000
JOYPAD	L.39.900
MEMORY CARD	L.27.000
CAVO S-VHS	L.29.000
RUMBLE PACK	L.29.000
VOLANTE+PEDALIERA	L.139.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.69.000

ARCADE CLASSIC	L.49.000
BATMAN RETURNS	L.29.000
BLASTER MASTER 2	L.29.000
CRACK DOWN	L.25.000
FEVER PITCH SOCCER	L.55.000
GLOBAL GLADIATORS	L.35.000
GOLDEN AXE	L.29.000
GRAND SLAM TENNIS	L.29.000
GUNSTAR HEROS	L.39.000
GUNSHIP	L.29.000
LIGHT CRUSADER	L.39.00
PAC PANIC	L.39.000
POWER RANGER 2	L.39.000
PRIMAL RAGE	L.49.000
PSYCO PINBALL	L.59.000
SONIC 1	L.25.000
TOURTLE HYPERSTONE	L.39.000
TOUGHMANCONTEST	L.39.000
SUPERMAN	L.35.000
VECTORMAN	L.39.900
X-MEN 2	L.59.000
S.KEY	L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION
UNIVERSALE L. 349.000

GIOCHI USA/JAP

ALUNDRA USA	TEL
ARMORED CORE 2	L.129.000
APOCALIPSE	TEL
BATMAN & ROBIN	TEL
BOMBERMAN WORLD	TEL
BOMBERMAN WARS	TEL
BIO FREAKS	TEL
BIO HAZARD 2	TEL
BREATH OF FIRE 3 USA	TEL
BUSHIDO BLADE	L.99.000
BUSHIDO BLADE 2	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHORO Q 3	TEL
DEAD OR ALIVE	TEL
DEATHTRIP DUNGEN	TEL
DIABLO	TEL
DOWNHILL SNOW	TEL
DRAGON BALL F.BOAT	L.109
DRAGON BALLZLEG.	L.99.000
EINHANDER	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
ENIGMA	TEL
EVANGELION	TEL
G DARIUS	TEL
GRAN TURISMO	TEL
GUNDAM BATTLEMASTERII	
LUNAR SILVERSTAR STORY	
JAPAN PRO WRESTLING 3	TEL
HOKUTO NO KEN	L.139.000
KING OF FIGHTERS 97	TEL
MACROSS MISSION	TEL
MARVEL S.HEROS	L.115.000
METAL SLUG	TEL
MOTOR TOON GP 2 JAPL	.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD 2	TEL
PARASSITE EVE	TEL
POCKET FIGHTER	TEL
POINT BLANK	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
REAL ROBOT FINAL ATTACK	
ROAD RUSH 3D	TEL
ROCKMAN DASH	L.109.000
SAGA FRONTIER USA	TEL
SAILOR MOON	L.129.000
SLAYERS ROYAL	TEL
SUIKODEN 2	TEL.
S. ROBOTWARSHOOTING	L.109
TACTICS OGRE USA	
TEKKEN 3	TEL
TENCHU	TEL
TIME BOKAN II	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TWEEN BEE RPG	TEL
VIRTUAL HOKUTO NO KEN	
Z-GUNDAM	TEL
ZERO PILOT	TEL
XENOGEAR	TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER	
YAKATA HORROR ADV	TEL

ACCESSORI

PLAYSTATION MAGAZINE	L.29
JOYPAD PSX	L.29.900
MEMORY CARD 15B	L.29.900
MEMORY CARD 120B	L.59.900
ACTION REPLY	L.59.000
CAVO LINK	L.29.000
PAD DUAL SHOCK	TEL

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.80.000

ATTENZIONE!!! SPEDISCICI UN GIOCO PER PLAYSTATION+ LIT.18.000 E POTRAI RICEVERE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000.

GIOCHI SATURN

SATURN USA L339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO

ANARCHY IN THE NIPPON	L..99.000
DEAD OR ALIVE	TEL
DIE HARD ARCADE	L.79.000
DRAGON BALL Z LEG.	L..89.000
FIGHTERS MEGAMIX	L.79.000
FIGHTING FORCE	TEL
FIGHTING VIPERS	L..29.000
GOLDEN AXE THE DUEL	L..39.900
GUARDIAN HEROS	L..45.000
LAST BRONX	L.69.000
KING OF FIGHTERS 97	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L..89.000
KING OF FIGHTERS 95	L..59.000
MARVEL S.HEROS	L..99.000
MARVEL VS STREETFIGHTER	TEL
MORTAL KOMBATTRILOGY	L..89.0
MORTAL KOMBAT 2	L..45.000
POCKET FIGHTER	TEL
RAGNACARD	L..79.000
REAL BOUT SPECIAL	TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4	TEL
SAVAKY 3D	TEL
STREET FIGHTER COLL.	L..99.900
STREET FIGHTER ALPHA	L..39.900
VAMPIRE HUNTER	L..79.000
VAMPIRE SAVIOR	TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS	L..39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX	L..39.000
VIRTUAL ON	L..49.000
VIRTUA WRESTLING	TEL
WWF WRESTLEMANIA	L..49.000
WAKU WAKU 7 + RAM	L..115.000
X-MEN	L..49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY	L..69.000
BATTLE GAREGGA	L..99.000
BLAM MACHINEHEAD	L..39.900
COTTON II	L..119.000
CRIMEWAVE	L..39.900
DO DON PACHI	TEL
DUKE NUKEM 3D	L..99.000
GUN GRIFFON	L..49.000
GUN GRIFFON II	TEL
GUNDAM SIDE STORY II	L..59.000
GUNDAM SIDE STORY 3	L..75.000
GUNDAM 4	TEL
HEXEN	L..49.000
HOUSE OF THE DEATH	TEL
IMPACT RACING	L..39.900
LAYER SECTION I	L..45.000
LAYER SECTION II	TEL
MACROSS	L..109.000
PANZER DRAGON 1	L..39.900
PANZER DRAGON II	L..89.000
QUAKE	L..89.900
RADIANT SILVERGUN	TEL
SHIENRIY	L..79.000
SOVIET STRYKE	L..59.000
SPACE HULK	L..39.900
SKY TARGET	L..69.000
TIME BOKAN	L..99.000
THUNDER FORCE V	TEL
THUNDER STRYKE II	L..49.900
STEAM HEARTS	TEL
VIRTUA COP 2 + PISTOLA	TEL
VIRTUA COP+PISTOLA	L..69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER APPUNTAMENTI

3D LEMINGS	L..49.000
BAKU BAKU	L..59.000
BOBBLE BOBBLE 3	L..99.000
BOMBERMAN FIGHT	L..99.000
BOMBERMAN WARS	TEL
BUBBLE BOBBLE	L..39.900
BUG	L..39.900
METAL SLUG	TEL
MR BONE'S	L..49.000
NIGHT'S	L..43.000
PUZZLE BOBBLE 3	L..99.000
RAYMAN	L..59.000
ROCKMAN X 4	TEL
SILUETTE MIRAGE	TEL
SONIC JAM	L..79.000
SONIC 3D BLAST	L..79.000
SONIC R	TEL
SCUD	L..39.900
SUPERTEMPO	TEL
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA 2	
WONDER 3	TEL

GIOCHI SATURN

SPORTIVI

ACTUA SOCCER CLUB ED.	L..49.0
ANDRETTI RACING	L..39.000
CHORO Q RALLY	TEL
CENTER RING BOXING	L..39.900
DAYTONA	L..35.000
DECATHLETE	L..59.000
F1 CHALLENGE	L..45.000
F1 GP 97	TEL
FIFA 97	L..49.000
FIFA 98	L..99.000
FORMULA KART	L..79.000
GT 24	TEL
HARDCORE 4X4	L..49.000
J.L. FIRE STRYKER	TEL
MANX TT	L..55.000
NASCAR 98	L..95.000
NBA LIVE 97	L..49.000
NBA LIVE 98	TEL
NHL 97	L..49.000
NFL QUARTEB. 97	L..49.000
PGA TOUR GOLF 97	L..49.000
POWER DRIFT	TEL
ROAD RUSH	L..49.000
STEP SLOP SLIDER	TEL
SCORCHER	L..49.000
SEGA RALLY	L..49.000
SEGA TOURING CAR	L..79.000
VIRTUA RACING	L..29.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	L..39.900
WINTER HEAT	TEL
WIPEOUT	L..49.000
WORLD WIDESOCCER97	L..59.000
WORLD WIDE SOCCER 98	L..99

AVVENTURA/RPG/STRATEGA

ALBERT ODISSEY	L..115.000
ALONE IN THE DARK II	L..49.000
ATLANTIS	TEL
BAROQUE	TEL
BIO HAZARD	L..99.000
BRAIN DEAD 13	L..45.000
BURNING RANGERS	TEL
CROC	L..89.900
D	L..39.900
DARK SAVIOR	L..39.900
DISCWORLD	L..69.000
DISCWORLD II	L..99.000
DIE HARD TRILOGY	L..69.000
DRACULA X	TEL
DRAGONE FORCE	L..115.000
DUNGEON & D. COLL.	TEL
ENEMY ZERO	TEL
EVANGELION-GIRL FIREND	TEL
GRANDIA	TEL
LOST WORLD	L..69.000
LUPIN III	TEL
PANZER DRAGON 3 4CD	TEL
RIVEN (MYST II)	TEL
ROMANCE OF 3 KINGDOM	L..39.9
SAKURA WARS II	TEL
SOL DIVIDE	TEL
SD GUNDAM CENTURY	TEL
SHINING FORCE III	TEL
SHININGTHEHOLYARC	L..115.000
SIM CITY 2000	L..69.000
SOLO CRISIS	TEL
S.ROBOT WAR TAISEN	TEL
S.ROBOT WAR FINAL	TEL
THEME PARK	L..49.000
TOMB RAIDER	L..69.000

VIRTUA FIGHTER2+VIR-TUA COP+DAYTONA USA L.79.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L..69.900

ACCESSORI

JOYPAD COMP.	L..27.000
JOYPAD SEGA	L..49.000
JOYPAD ANALOGICO	L.59.000
MEMORY CARD 8M	L..59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO	L.45
CONV. PAL/ANTENNA	L..49.000
RIVISTA SATURN FAN	L.29.900
RAM CARD 2M	L..29.000
CAVO S-VHS	L..29.000
VIDEO CD CARD UNIV.	L..275.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L..70.000

SATURN OFFERTE FINE SCORTA

AREA 51	L..49.000
BREAKPOINT TENNIS	L..39.000
COURIER CRISIS	L..49.000
DARIUS II	L..39.000
DOOM	L..49.000
LEYNOS 2	L..49.000
LODE RUNNER	L..39.000
MAXIMUN FORCE	L..49.000
NBA ACTION 97	L..29.900
SPACE HARRIER	L..39.000
TIME BOKAN	L..69.000

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2	L..29.000
ART OF FIGHTING 2	L..29.000
BLUES JOURNEY	L..29.000
FATAL FURY SPEC.	L..29.000
FOOTBALL FRENZY	L..29.000
KARNOV'S REVEN.	L..29.000
LAST BLADE	TEL
KING OF FIGHTERS 94	L..29.000
KING OF FIGHTERS 97	TEL
METAL SLUG	L89.000
REAL BOUT SPECIAL	TEL
STAKES WINNER	L..59.000
TOP HUNTER	L..29.000
JOYPAD	L..59.000
RIVISTA NEOGEO FREAK	L..35.000

SUPERNINTENDO

CAPITAN COMMANDO	L..65.000
DRAGON BALL Z 3	L..95.000
CLAYFIGHTER 2	L..59.000
EARTHWORM JIM 2	L..65.000
F-ZERO	L..49.000
MARVEL S.HEROS	L..69.000
RANMA 1/2 3	L..89.000
TETRIS ATTACK	L..49.000
JOYPAD	L..25.000

GAME GEAR

BAKU BAKU	L..39.000
COLUMS	L..29.000
PUYO PUYO 2	L..39.000
WIMBLEDON TENNIS	L..29.000
S.MOTOCROSS 32 X	L..49.000
PRINCE OF PERSIA MDCD	L..29

GIOCHI PC ENGINE

BURNING ANGELS	L.39.000
CAMP CALIFORNIA	L.39.000
ETERNAL CITY	L.39.000
FATAL FURY 2	L.39.000
FIGHTING RUN	L.39.000
SUPER SOCCER W.CUP	L.39.000
METAL STOCKER	L.39.000
MOTOROADER 2	L.39.000
TIME CRUISE 2	L.39.000
SNATCHER	L.39.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALL Z	L..29.000
SERIE SAILOR MOON	L..29000
SERIE RANMA 1/2	L..29.000
SERIE GUNDAM	L..29.000
SERIE MACROS	L..29.000
SERIE CITY HUNTER	L..29.000
SERIE ORANGE ROAD	L..29.000
SERIE MAISON IKKOKU	L..29.000
SERIE URUSEI YATSURA	L..29.000
SERIE FINAL FANTASY	L..29.000
SERIEGHOSTINTHESHELL	L..29.0
SERIE LAMU	L..29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACO	L..29.00

CD MUSICALI DI HOKUTO NO KEN L.55.000

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Finita l'era dei giochi di carte? No, non sembrerebbe proprio. Forse non sono più i tempi del massimo splendore di Magic, ma di giochi ne continuano a uscire e ce ne sono davvero di belli.

di Andrea Fattori

DRAGONBALL & DRAGONBALL Z
GIOCO DI CARTE

Pensavamo che si trattasse di un fenomeno passeggero, di un'effimera moda da poche stagioni. Sbagliavamo. A distanza di diversi anni dalla loro comparsa in Italia, i fumetti e la animazioni giapponesi continuano a spopolare. Veri e propri miti dagli occhi a mandorla (almeno spiritualmente) hanno iniziato a sostituire i nostri eroi, e ora sono Ken Shiro, Ranma e i lottatori di Dragonball a dominare i nostri discorsi. Per quanto personalmente sia sempre riuscito a sfuggire al fascino di manga e anime, non si può più negare che ormai non siano più fenomeni passeggeri.

Sulla scia di questo successo, l'ultima edizione di Lucca Games ha assistito alla presentazione di ben due giochi dedicati a Dragonball, che tra le altre cose si sono aggiudicati il premio come miglior gioco e la menzione speciale. Best of Show per il gioco di carte (l'altro era un gioco da tavolo, di cui parleremo prossimamente) che, mescolando i punti di forza dei classici di questo genere con alcune idee piuttosto innovative, si è conquistato il favore del pubblico.

Il set base di Dragonball & Dragonball Z - Gioco di Carte è costituito da due mazzi, ciascuno di 50 carte, ed è sufficiente per giocare. Se odiate la collezionabilità e volete spendere poco, sappiate che questo set vi basterà per diverse ore di divertimento. Se invece il collezionismo è proprio quello che amate nei giochi di carte, non scoraggiatevi: le buste di espansione – già disponibili – contengono altre 200 carte, di diversi gradi di rarità.

Il gioco si riduce a una serie di combattimenti tra i personaggi della serie, anche se l'Alchemia ci assicura che presto dovrebbero arrivare espansioni per introdurre nuovi elementi. Il regolamento, in maniera molto furba, è stato diviso in diversi livelli di difficoltà: dal primo, dove i combattimenti vengono semplicemente gestiti tramite i colori delle carte (ideale per cominciare o per i più giovani), fino al quarto, con una serie di icone e punteggi per ogni carta che farebbe impallidire i più esperti campioni di Magic.

Il giusto equilibrio, come al solito, si trova nel mezzo, con il secondo e terzo livello di difficoltà. Tra le interessanti idee alla base del gioco, una in particolare merita la menzione: il dorso delle carte non è neutro (ovvero uguale per tutte), bensì riproduce l'immagine della carta stessa. Questo significa che un giocatore esperto è in grado di sapere prima cosa ha in mano l'avversario. Se questo elemento – che simula l'esperienza dei combattenti, capaci di intuire le mosse dell'avversario dai suoi primi movimenti – risulterà, alla lunga, positivo o meno è difficile prevederlo. Sicuramente rende molto meno equilibrate le partite tra neofiti ed esperti, ma in fondo è anche giusto che in un gioco competitivo sia così.

Notevole, ovviamente, l'attenzione posta sull'aspetto grafico, che in gioco di ispirazione "visiva" è fondamentale: sia la scelta, sia la qualità delle immagini sono di tutto rispetto, per la gioia dei fan.

Senza dubbio il miglior gioco di carte collezionabili mai prodotto in Italia, frutto dell'esperienza maturata con il gioco di Ken Shiro.

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CA DI SOLA
CASTELVETRO (MODENA) - TEL./FAX 059/702235

GIOCHI SATURN E PLAYSTATION DA L. 40.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI MEGADRIVE SUPERNES GAME BOY GAME GEAR

Lollipop

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PERMUTA DELL'USATO

TITOLI NINTENDO E MASTER SISTEM A L. 20.000

TITOLI 3DO, NEO GEO, SEGA, MEGA CD DA L. 30.000

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:

- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN™

NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

VUOI ACQUISTARE?

Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?

Abiti fuori Milano???

Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!

Abiti a Milano???

Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

Tornato sano e salvo dal Futur Show, si ricomincia la vita normale, senza i lettori che ti riconoscono e che ti chiedono gli autografi (veramente incredibile), senza le standiste molto carine e senza i bambini cicciosi che ci sottraggono le palline dei mouse in esposizione assieme ai computer. Tutto questo, comunque, non è poi così importante; quello che conta è sapere che voi siete sempre lì, dall'altra parte, a vivere con me l'evoluzione dei video giochi e di questa rivista con loro. Siamo sempre di più, e forse un giorno arriveremo anche al punto in cui non verremo più considerati dei bambinoni ebeti, ma dei normalissimi ragazzi che hanno scelto la loro passione con lo spirito di chi ha l'avventura nel cuore.

Raffo

IN VACANZA TUTTI A PRAGA!

Praga è una bellissima città, piena di monumenti, di musei e paradiso di chi vuol spendere poco. A Praga però, come in tutto il mondo (ma a Praga di più) ci sono le ragazze, ma ce ne sono così tante che vanno in giro pure in coppia o anche di più. Questo, Davide di Sarezzo (Sarezzo è il paese in cui abita, in provincia di Brescia) lo sapeva bene, e infatti ci è andato. E cosa ha trovato il nostro caro Daviduccio? Una coppia di commesse, certo, forse un full o un poker sarebbe stato anche meglio, ma lui si è accontentato di catturare i loro visini sorridenti e di farli pervenire a me. Grazie, sono commosso.

BELLA IL MATTO SONO IL RAFFO

Che i fusi di testa abbondassero a questo mondo, lo sapevo molto prima di vedere questa foto; ma se avevo qualche riserva sul fatto che brulicassero anche nel settore video ludico, adesso di sicuro questi dubbi sono svaniti come i miei risparmi dopo una serata passata al Casinò.
Il matto, però, non è completamente andato; argutamente, infatti, ha ben optato di usare un altro nome per comparire su queste pagine, e cioè George Cunvrson. Saggia decisione amico mio, in questo modo vedrai che nessuno ti verrà a cercare per prenderti a bastonate nei calcagni, soprattutto grazie al tuo abile travestimento da lottatore becchino (chi se lo ricorda il mitico Undertaker? Ecco).

W IL PROF. DI RELI

Eh, che bella l'ora di religione, è sempre stata la mia ora preferita dopo l'ora buca. In quei bellissimi sessanta minuti riuscivo a sempre a fare un sacco di cose utili; primo fra tutti riuscivo a copiare i compiti per l'ora successiva, ma riuscivo anche a prepararmi per l'interrogazione che mi attendeva, e a volte vincevo qualche spicciolo giocando a carte. Che bello quando il prof. di reli mi voleva interrogare e io non mi ero nemmeno accorto che fosse entrato. E' infatti proprio nelle ore di religione che si riescono a fare le foto da spedire al Raffo, non certo nell'ora di mate dove regna il terrore più totale e vige la difficilissima tecnica della mimetizzazione con il muro; oppure nell'ora di italiano dove la prof. (sono quasi sempre una donna) mette mano al suo piano di interrogazioni programmate e dove scatta al volo la mitica parola "giustifico".
Grazie grande prof. di reli, tu sì che ci capisce, continui così e non si preoccupi se nelle sue ore regna il macello più totale, noi le vogliamo bene.
La lettera comunque, non è stata spedita dal prof. bensì da Claudio Viola di Lamezia Terme; oltre alla foto, il caro Claudio ha anche allegato una sorta di trattato di una ventina di pagine, che ho usato volentieri per perfezionare la mia futura professione di fermacarte. Ad ogni modo, i partecipanti sono troppi perchè li citi tutti, comunque appartengono alla terza C dell'ITC di Lamezia Terme e questo vi deve bastare. Ovviamente non potevo fare a meno di ricordare Emanuela, la ragazza che avrebbe dovuto mettersi con Claudio ma che alla fine ha salutato.

CONSOLIAMOCI

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Consoliamoci
Casella Postale
853
20101 Milano

SEMBRA DAVVERO INCREDIBILE MA IL SOTTOSCRITTO, PROPRIO COME IL MESE SCORSO, È AFFETTO DA UN TERRIBILE RAFFREDDORE... CHE SIA TUTTA COLPA DI PAOLONE (A PROPOSITO, SCOMMETTO CHE TUTTI SAPETE PERCHÉ LO CHIAMANO COSÌ, VERO?), VERO E PROPRIO UNTORE REDAZIONALE? BEH, CON QUESTI TERRIBILI DUBBI VI SALUUUTO CALDAMENTE, RICORDANDOVI OVVIAMENTE L'INDIRIZZO A CUI INOLTRARE I VOSTRI ANNUNCI, OVVERO QUELLO QUI DI FIANCO. INUTILE DIRE CHE: A) CHI SCRIVERÀ L'INDIRIZZO COSÌ COME È STATO RIPORTATO ORA CON UN "DAVE È IL NOSTRO REDATTORE PREFERITO", PRONTAMENTE TAGLIATO. NDALEX AVRÀ UN'INFINITESIMA PROBABILITÀ IN PIÙ DI ESSERE PUBBLICATO; B) CHI NON ALLEGA UN BEL DOCUMENTO DI IDENTITÀ NON VERRÀ IN OGNI CASO PUBBLICATO. E CON QUESTO, DAVVERO, HO CONCLUSO.

IL SIMPATICO LEPROTTO DAVE

VENDO
Nintendo 64, adattatore universale, controller pak, rumble pak, tre joypad originali ed i seguenti giochi: GoldenEye 007, Mario Kart 64, Super Mario 64. Vendo inoltre i seguenti giochi per Playstation: Ridge Racer Revolution (JAP), Bust a Move 2 (PAL), Super Puzzle Fighter 2X Turbo (JAP), Broken Sworld (PAL), MicroMachines V3 (PAL), Resident Evil Director's Cut (PAL), Puzzle Game Konami (JAP). Ottimi prezzi. Telefonare, ore serali, allo 0571/542698 o allo 0338/7039514 e chiedere di Lorenzo.

VENDO
o scambio con un Playstation console Super Nintendo con un joypad e il titolo "Super Star Wars", il tutto accompagnato anche da un Sega Master System II, World Class Leaderboard, Line of Fire, World Grand Prix. Sono disposto anche a vendere il tutto in blocco a L. 250.000, ma anche i singoli pezzi separatamente. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0783/83904 e chiedere di Matteo o di Luca.

VENDO
Nintendo 64, due joypad, una memory card, cavi vari, imballi originali, Mario Kart 64, International Superstar Soccer 64, Mario 64, Turok, il tutto a L. 700.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/6473372 e chiedere di Umberto.

VENDO,
per Sony Playstation, i seguenti titoli: Formula 1, V. Rally, Legacy of Kain, Wipeout 2097, Broken Sword 1, Broken Sword 2 a L. 50.000 cadauno o in blocco a L. 250.000. Per informazioni telefonare allo 039/6020823 e chiedere di Valeriano.

VENDO
giochi per Playstation PAL: The Need for Speed a L. 25.000, Destruction Derby 2 a L. 25.000, Battle Arena Toshinden 2 a L. 20.000, International Track & Field a L. 20.000, Ridge Racer Revolution a L. 15.000, Bloody Road a L. 40.000, Soul Blade a L. 35.000, Rapid Racer a L. 30.000, Ace Combat 2 a L. 35.000, Wipeout 2097 a L. 30.000, MDK a L. 35.000, Cool Boarders 2 a L. 35.000, V. Rally a L. 35.000, Super Puzzle Fighter 2 Turbo a L. 35.000, Oddworld a L. 30.000, MicroMachines V3 a L. 30.000, G-Police a L. 40.000, Total NBA '97 a L. 35.000. Scambio anche due di questi giochi con una memory card giapponese. Telefonare, ore pasti, allo 041/5317625 e chiedere di Denis.

SCAMBIO
Mario 64 per Nintendo 64 in versione PAL con International Superstar Soccer, MRC, Diddy Kong Racing. Telefonare, ore pasti, allo 0322/8457736.

VENDO
Nintendo 64 PAL, due joypad e una memory card a L. 200.000; Mario 64, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, International Superstar Soccer 64 a L. 70.000 cadauno. Telefonare, ore serali, allo 049/851215 e chiedere di Davide.

VENDO
Sega Saturn versione americana, 2 joypad, un volante originale Sega, un adattatore universale, cavi vari, Sega Rally, World Wide Soccer '97, Clockwork Knight, Clockwork Knight 2, Nights, Panzer Dragoon, Bug!, Virtua Cop, Astal, J. Bazookatone, Daytona USA, Virtua Fighter 2, Wipeout, un CD con dei demo, il tutto a L. 600.000. Telefonare, ore pasti, allo 0131/946449 e chiedere di Alberto.

SCAMBIO
Nintendo 64 nuovissimo e due joypad con Sony Playstation, preferibilmente PAL. Telefonare allo 0338/2113583 e chiedere di Marco. Annuncio valido solo per Bari e provincia.

VENDO
vari giochi per Sony Playstation, tra cui: Street Fighter Alpha 2 (PAL) a L. 55.000, FIFA '97 (PAL) a L. 35.000, Adidas Power Soccer (PAL) a L. 25.000, Warhammer (USA) a L. 40.000, Tekken (JAP) a L 30.000, Dragon Ball Z Ultimate Battle (JAP) a L. 40.000, Motor Toon Gran Prix 2 (JAP) a L. 45.000. Vendo inoltre, per Nintendo 64, Turok a L. 85.000 e Wave Race 64 a L. 70.000, entrambi in versione PAL. Garantisco e pretendo massima serietà. Per informazioni telefonare, ore pasti, allo 0577/935221 e chiedere di Daniele.

VENDO
Sega Mega Drive, 2 joypad, 2 adattatori e 11 cartucce a L. 150.000. Vendo inoltre Sega Saturn nuovo, 2 joypad e i seguenti giochi: Theme Park, FIFA '98, Jonah Lomu Rugby. Il tutto a L. 300.000. Tutto il materiale è accompagnato da istruzioni e da imballi originali. Telefonare allo 0368/7153502 e chiedere di Filippo. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

VENDO
per Sony Playstation i seguenti giochi: True Pinball a L. 25.000, Sampras Extreme Tennis a L. 30.000, X2 a L. 35.000. Twisted Metal 2 a L. 40.000, Die

Hard Trilogy a L. 40.000, Soul Blade a L. 50.000. Sono anche disposto a scambiare titoli sopra elencati con: Castelvania X, Street Fighter EX, Air Combat 2, Oddworld, Moto Racer, Tomb Raider 2, Colony Wars, Total Driving, Nuclear Strike. Per alcuni di questi titoli posso dare in cambio ben due giochi o di aggiungere un'eventuale differenza. Telefonare, ore pomeridiane, allo 049/5973476 e chiedere di Enrico.

VENDO
Sega Mega Drive completo di due joypad, adattatore Mega Key, 21 cartucce con istruzioni e custodie (tra cui NBA Jam, Sonic 3, Mortal Kombat 2, Aladdin, Super Street Fighter 2 Plus, Ex-Ranza, Topolino Mania), il tutto a l. 450.000 trattabili. Sono disposto anche a cedere i giochi singolarmente. Telefonare dopo le 21:00 allo 019/628034 e chiedere di Andrea.

VENDO
console Sega Mega Drive in ottime condizioni, completa di due joypad, imballi originali e 11 cartucce, il tutto a L. 450.000 trattabili. Telefonare, ore serali, allo 091/520770 e chiedere di Gabriele.

VENDO/SCAMBIO
giochi per Nintendo 64. Telefonare allo 0543/550133 e chiedere di Fabio Rossi.

VENDO
Sony Playstation con 34 giochi, tra cui: Toca Touring Car, V-Rally, Test Drive 4, Nascar '98, Moto Racer, Rage Racer, Tomb Raider 2, FIFA '98, Crash Bandicoot 2, Formula 1 97, Formula Karts, Broken Sword 2, Tetris Plus, Hercules, Pandemonium 2, Alien Trilogy, Croc, Oddworld, PGA Tour Golf '98, Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Ace Combat 2, Actua Soccer 2, Gran Turismo, Metal Slug, MicroMachines V3, Cool Boarders, Alone in The Dark, Penny Racer, Destruction Derby 2, 2 Xtreme, Kurushi, Toshinden 3, Tekken 2. In più volante più pedaliera e due joystick analogici, il tutto a L. 1.500.000 non trattabili. Per informazioni telefonare solo sabato, ore pomeridiane e serali, allo 0338/8153232 e chiedere di Luca.

VENDO
per Sega Saturn i seguenti titoli: Sega Rally (USA) e Virtua Fighter 2 (USA) a L. 30.000 cadauno, Guardian Heroes, Soviet Strike, Wipeout 2097, Panzer Dragoon 2, Daytona USA, Worldwide Soccer '97, Bust a Move 2, Nights, tutti PAL, a L. 40.000 cadauno, Quake (PAL), Shining The Holy Ark (USA), Virtua Cop 2, Virtua Gun (PAL) a L. 55.000. Regalo Virtua Fighter a chi compra almeno due titoli; sconto del 15% a chi ne acquista almeno tre; tutto in blocco a L. 500.000. Sono anche disposto a scambiare i sopraccitati titoli con: Sonic R, Duke Nukem 3D, Thunder Force 5, Silhouette Mirage. Annuncio sempre valido. Per informazioni telefonare, dopo i Simpson (! NdD), allo 0732/627973 e chiedere di Sergio.

VENDO
console Saturn ancora in garanzia, con un joypad e cavetteria varia, Tomb Raider, Euro England '96, Daytona Championship Circuit Edition e un CD di demo, il tutto a L. 310.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/55302774 e chiedere di Michele.

CERCO,
per Sony Playstation, i seguenti titoli: Raystorm, Machine Hunter, One, Agent Armstrong, Lost Vikings 2, Deathtrap Dungeon, Nightmare Creatures, Metal Slug, Diablo, Armoured Core, Bust a Move 3, Firo And Klawd, Front Mission 2, Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre, Breath of Fire. Telefonare, ore serali, allo 071/880511 e chiedere di Cristian.

VENDO/SCAMBIO
i seguenti giochi per Sony Playstation versione PLA: Tobal a L. 35.000, MDK a L. 65.000, Overboard a L. 50.000, Street Fighter Ex Plus Alpha a L. 65.000, Die Hard Trilogy a L. 45.000, Bust a Move a L. 35.000, tutti in blocco a L. 280.000. Telefonare allo 0368/3261908 e chiedere di Matteo.

VENDO,
per Sony Playstation, una memory card provvista di ben 120 blocchi di memoria a L. 50.000. Telefonare, ore serali, allo 091/520770 e chiedere di Gabriele.

VENDO,
per Nintendo 64, le seguenti cartucce PAL: Mario 64 a L. 50.000, Diddy Kong Racing a L. 50.000, Star Wars a L. 60.000, Turok a L. 70.000, oppure tutti in blocco a L. 200.000. Telefonare, ore serali, allo 051/393754 e chiedere di Carlo.

CONTROL YOUR CONSOLE

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Control Your Console
Nome della console
Casella Postale 853
20101 Milano

EBBENE SÌ! ANCHE QUESTO MESE I MIEI INCARICHI "CONSOLMANIACI" SONO TERMINATI, CON GRANDE GIOIA E SOSPIRI DI SOLLIEVO ANCHE DA PARTE DEL BUON VECCHIO ALEX, IL QUALE, PAZIENTE COME NON MAI, HA TOLLERATO I RITARDI DOVUTI AI VARI FUTURSHOW DEL CASO. AD OGNI MODO VORREI FARVI NOTARE COME, A CAUSA DELLA VOSTRA SCARSA PARTECIPAZIONE, SONO PARECCHI MESI CHE MI DEVO INVENTARE A CASO DEI TRUCCHI PER DEI TITOLI A CASO... NO, STO SOLO SCHERZANDO: LI DEVO COMUNQUE ANDARE A CERCARE DA ALTRE PARTI... COSÌ FACENDO NON VEDRETE MAI I VOSTRI NOMI ALL'INTERNO DELLA MIA RUBRICA E NON POTRETE QUINDI DIVENTARE RICCHI E FAMOSI COME IL SOTTOSCRITTO, CHE APPROFITTA DELLO SPAZIO A DISPOSIZIONE PER SALUTARE TUTTI QUELLI CHE LO CONOSCONO E LA NONNA GINA. CON QUESTO VI DEVO PROPRIO SALUTARE, RICORDANDOVI COMUNQUE L'INDIRIZZO DEL CYC, QUI DI FIANCO

L'AMICO DELLE CAROTE

NINTENDO 64 BUSTERS

1080 SNOWBOARDING
Ecco il vademecum delle figure che il perfetto snowboarder non dovrebbe lasciarsi scappare!
- Back Flip (solo se siete dei veri panda; giocando capirete quello che voglio dire...): una volta in aria, premete basso/destra sullo stick analogico.
- Front Flip (sempre per il fortunato orso bianconero): una volta in aria e svolazzanti, premete destra/alto sullo stick analogico.
- One Foot (stesse limitazioni pandose di cui sopra): sempre durante lo "svulazzamento", premete destra/basso sullo stick analogico.
- Panda Tweak (come sopra): una volta in aria, premete sinistra sullo stick analogico, quindi effettuate con lo stesso una bella circonferenza in senso orario, del vostro velivolo? Vorreste forse cambiarli? Bene, allora non temete: è sufficiente premere sinistra sul pad digitale nella schermata di selezione dell'aeroplano per avere una combinazione cromatica alternativa.pad digitale nella schermata di selezione dell'aeroplano per avere una combinazione cromatica alternativa.
Nella schermata principale poi, quando appare

F1 POLE POSITION
Terminate il gioco, diventate campione di monto, quindi salvate e ricominciate il gioco. Quando la scritta di attesa durante il caricamento apparirà premete e tenete premuti A e B; recatevi ora nella schermata di selezione delle vetture e troverete una nuova macchina selezionabile. Siete contenti?

PSX BUSTERS

TRIPLE PLAY 99
Segue, per fare sì che possiate ritrovare il sorriso smarrito, una bella serie di gabole varie; non mi resta che augurarvi buon divertimento!
- Stadi nascosti: recatevi nella schermata di selezione dello stadio e premere L2, L1, R1, L1, R2
- Giocatori extra: premete, nella schermata di selezione dei personaggi, le combinazioni qui riportate:
- John Spencer: alto, triangolo, alto, triangolo.
- Gary Lam: alto, triangolo, alto, cerchio.
- Chuck Osieja: alto, triangolo, alto, quadrato.
- Steve Rechtschaffner: alto, triangolo, alto, croce.
- Brent Nielsen: alto, triangolo, alto, alto.
- Pauline Moller: alto, triangolo, alto, sinistra.
- Agathat Kuzniak: alto, triangolo, alto, basso.
- Mike "Swanny" Swanson: alto, triangolo, alto, destra.
- Duncan Lee: sinistra, quadrato, sinistra, triangolo.
- Yanick Lebel: sinistra, quadrato, sinistra, cerchio.
- Anne Geiger: sinistra, quadrato, sinistra, quadrato.
- Edwin Gomez: sinistra, quadrato, sinistra, croce.
- Wendell Harlow: sinistra, quadrato, sinistra, alto.
- Stephen Gagno-Cody: sinistra, quadrato, sinistra, alto.
- Vanessa Gonwick: sinistra, quadrato, sinistra, basso.
- Adrienne Travra.: sinistra, quadrato, sinistra, destra.
- Frank Faugno: destra, cerchio, destra, triangolo.
- Michael J. Sokyrka: destra, cerchio, destra, cerchio.
- Kirby Leung: destra, cerchio, destra, quadrato.
- Jeff Coates: destra, cerchio, destra, croce.
- Mike Sheath: destra, cerchio, destra, alto.
- Mark Liljefors: destra, cerchio, destra, sinistra.
- Anne Fouron: destra, cerchio, destra, basso.
- Kenneth Newby: destra, cerchio, destra, destra.
- Carolyn Cudmore: basso, triangolo, basso, triangolo.
- Rick Falck: basso, triangolo, basso, croce.
- Louis Wang: basso, triangolo, basso, alto.
- Mark Dobratz: basso, triangolo, basso, sinistra.
- Brett Marshall: basso, triangolo, basso, basso.
- Jason Lee: basso, triangolo, basso, destra.
- Jen Cleary: alto, alto, alto, alto.
- Bob Silliker: sinistra, sinistra, sinistra, sinistra.
- Eric Kiss: basso, basso, basso, basso.
- Darron Stone: destra, destra, destra, destra.
- Ryan Pearson: croce, croce, croce, croce.
- Stan Tung: cerchio, cerchio, cerchio, cerchio.
- Rob Anderson: quadrato, quadrato, quadrato, quadrato.
- Mike Rayner: triangolo, triangolo, triangolo, triangolo.

MEMORY CARD
Avete appena cancellato per errore la vostra ultima posizione di salvataggio? Siete stati colti da desideri suicidi? Allora non temete: basta infatti premere contemporaneamente L1, L2, R1, R2

per recuperare il salvataggio perduto. E adesso, smettete pure di piangere!

FIGHTING FORCE

Diciamolo chiaramente: Fighting Force sarà anche un bel gioco, ma i kartoni rullano davvero di brutto... Per rendervi la vita più facile eccovi alcuni trucchi veramente interessanti:

- Invincibilità e selezione dei livelli: nella schermata principale mantenete premuti, contemporaneamente, sinistra, quadrato, L1, R2; se tutto è stato effettuato in modo corretto la scritta cheat dovrebbe apparire nella parte bassa dello schermo. Recatevi, a questo punto, velocemente nella schermata delle opzioni: così facendo potrete abilitare l'invincibilità ed iniziare da un qualsiasi livello di gioco.
- Trucco misterioso: non sono riuscito a risalire all'esito che questa combinazione ha sul gioco; in ogni caso, durante la partita, provate a premere in successione L1, R2, triangolo, quadrato, quadrato, croce, croce, cerchio, L2, L1, croce, cerchio, cerchio, alto, basso. Fatemi sapere...

FROGGER

Il ranocchio che attraversa la strada è misteriosamente tornato di moda in questi ultimi tempi... Per fare in modo che si spiaccichi il meno possibile vengono di certo in aiuto le seguenti combinazioni di tasti:

- Accedi a tutte le zone: in qualsiasi momento durante il gioco mettete il gioco in pausa e premete destra, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, R1, L1, R1, L1, cerchio.
- Accedi a tutti i livelli: sempre con la pausa inserita, inserite destra, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, R1, L1, R1, L1, cerchio.
- Vite infinite: mettete il gioco in pausa, premete quindi destra, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, croce.

NASCAR '98

Utili consigli anche per la versione novantottana di Nascar...

- Turbo mode: nella schermata delle opzioni, mantenete premuto cerchio e quindi alto, sinistra, basso, destra; così facendo dovreste poter accedere ad un'opzione nascosta che, una volta attivata, vi farà svolazzare come non mai.
- Pinnacle car: recatevi nella schermata di selezione del mezzo di trasporto e mantenete premuto croce, quindi alto e basso con Bobby Labonte. Avrete a disposizione questa fantasmagorica vettura.
- Macchina della EA: pare proprio che quelli della EA soffrano di egocentrismo negli ultimi tempi, non vi pare? In ogni caso, sempre nella schermata di selezione EA Sports car mantenete premuto croce, quindi alto e basso con Kenny Wallace.
- Gioco segreto: Premendo start sul secondo pad durante l'inizio della sequenza dei titoli vi condurrà a giocare una specie di Tron dei poveri.

CROC

Governare un bel dinosaurino pacioccoso è troppo difficile? Dopo questa bella sezione il mondo vi sorriderà! Provare per credere!!

- Evita di morire inutilmente: Se avete sbagliato un salto e state per sfracellarvi premete select, selezionate "quit game", quindi "no". Quando si aprirà la schermate delle opzioni di quit premete basso: così facendo né "continue" né "quit" dovrebbero essere evidenziati. Premete a questo punto croce, vi verrà offerta così la possibilità di uscire dal livello. Potrete ora ricominciare a giocare dall'inizio del livello senza aver perso una vita.
- Selezione dei livelli: per aver accesso a tutti i livelli, inclusa l'isola segreta, inserite la seguente password: sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, alto, destra.

Password dei vari livelli:

1 – 1: alto, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, basso, alto, sinistra, alto, sinistra, alto, destra, destra, alto.
1 – 2: alto, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, basso, alto, sinistra, alto, destra, basso, destra, destra, alto.
1 – 3: destra, alto, sinistra, alto, sinistra, alto, alto, destra, sinistra, destra, alto, destra, sinistra, alto, basso.
1 - B1: basso, sinistra, alto, destra,o.
1 – 6: basso, destra, destra, destra, sinistra, basso, destra, sinistra, destra, basso, destra, destra, basso, sinistra, sinistra.
1 - B2: basso, destra, alto, destra, destraa, destra, alto, destra, sinistra, alto, basso.
2 – 2: basso, destra, alto, destra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, sinistra.
2 – 3: destra, sinistra, destra, destra, destra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, alto, sinistra, sinistra.
2 - B1: alto, sinistra,ra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, destra, destra, alto, basso.
2 - B2: basso, sinistra, alto, destra, destra, alto,, sinistra.
3 – 1: destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, alto, destra, destra, alto, basso.
3 – 2: destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, sinistra, destra, alto, basso.tra, destra, destra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, alto, sinistra, sinistra.
2 - B1: alto, sinistra, basso, sinistra, destra, sinistra, basso, alto, sinistra, destra, destra, basso, destra, destra, alto.
2 – 4: destra, basso, basso, alto, destra, sinistra, alto, destra, sinistra, destra, basso, destra, destra, alto, basso.
2 – 5: sinistra, alto, alto, alto, sinistra, alto, basso, alto, basso, destra, alto, sinistra, alto, sinistra, basso.
2 – 6: destra, alto, sinistra, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, destra, destra, alto, basso.
2 - B2: basso, sinistra, alto, destra, destra, alto, destra, sinistra, alto, sinistra, sinistra, sinistra, alto, sinistra, sinistra.
3 – 1: destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, alto, destra, destra, alto, basso.
3 – 2: destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, sinistra, destra, alto, basso.

insomnya

VENDITA-NOLEGGIO-PERMUTA VIDEOGIOCHI

Via A.Albini 21
80127 Napoli
Tel.081/5793941
Fax 081/7157896

GIOCHI PLAYSTATION

CARNAGE HEART	€ 49900
TENKA	€ 49900
CONTRA LEGACY OF WAR	€ 49900
SPIDER	€ 49900
PANDEMONIUM	€ 49900
LEGACY OF KAIN	€ 49900
ISS DELUXE	€ 49900
EXCALIBUR	€ 49900
TRANSPORT TYCOON	€ 49900
GRID RUN	€ 49900
SYNDICATE WARS	€ 49900
4-4-2 SOCCER	€ 49900
SENTIENT	€ 59900
SPEEDSTER	€ 49900
RIOT	€ 49900
RAY TRACERS	€ 49900
RAYSTORM	€ 49900
SUIKODEN	€ 69900
MAGIC THE GATHERING	€ 69900
THE NOTE	€ 79900
MEGAMAN X3	€ 69900
SHADOW MASTER	€ 69900
FANTASTIC 4	€ 49900
BLOODY ROAR	€ 85000
SOUL BLADE	€ 69900
TEKKEN 2	€ 49900
FORMULA 1	€ 49900
NIGHTMARE CREATURES	€ 85000
PANDEMONIUM 2	€ 75000
G-POLICE	€ 85000
BUST A MOVE 3DX	€ 79900

SIAMO APERTI A NUOVI ARRIVI

NINTENDO 64

EXTREME G (USA)	€ 99000
TOP GEAR RALLY (USA)	€ 99000
TETRISPHERE (USA)	€ 90000
STARFOX + RUMBLE (J)	€ 99000
ISS 64 (PAL)	€ 120000
MARIO KART (PAL)	€ 85000
G.A.S.P. (JPN)	€ 130000
LAMBORGHINI (USA)	€ 120000

OFFERTE DEL MESE

DIE HARD TRILOGY + GUN Z
€ 90000
TEKKEN 3 (JAP) € 139000

ACCESSORI

MEMORY CARD PSX	€ 25000
MEMORY CARD PSX 120	€ 59000
MAGLIETTA PSX	€ 20000
POLO PSX	€ 35000

IMPORTANTE
PER TUTTE LE NOVITA' ED I GIOCHI NON PRESENTI NELL' ELENCO
TELEFONARE

TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Consigliato volante

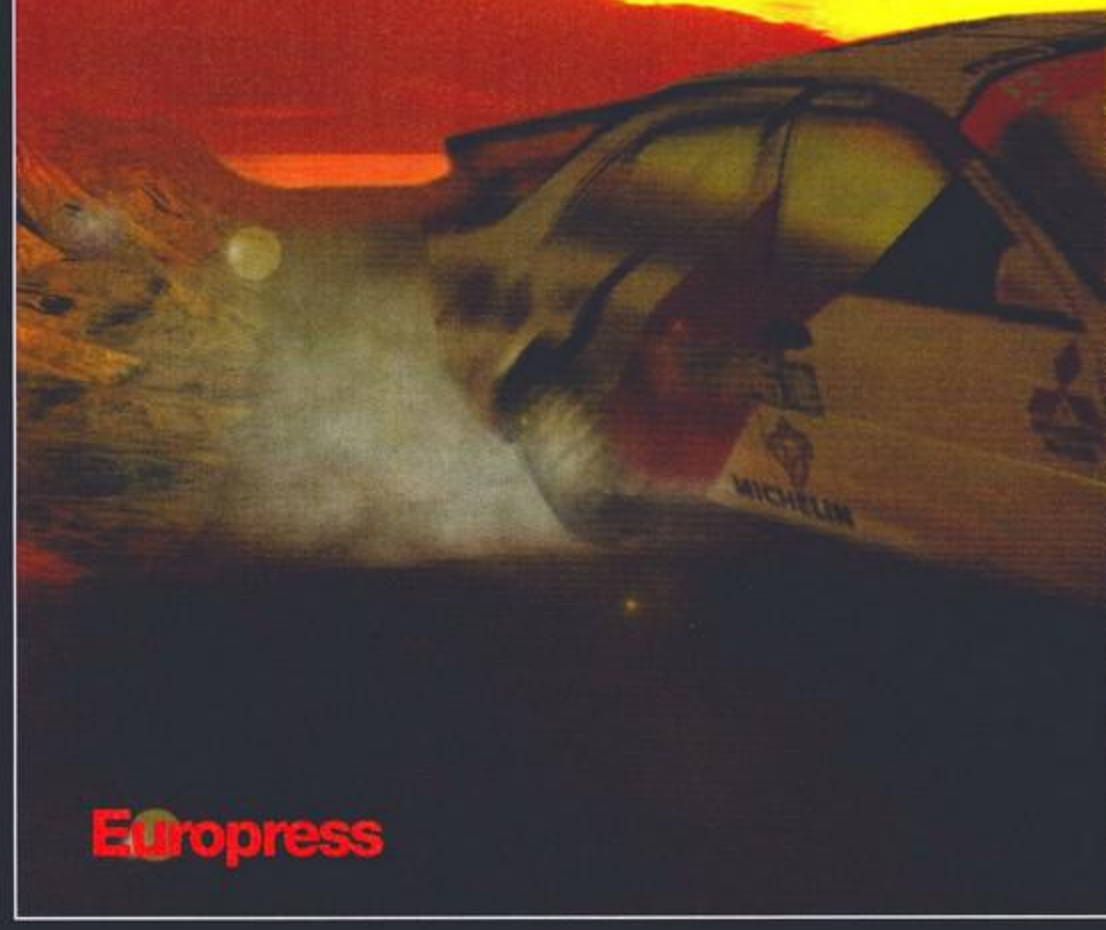
GAMESTER

Europress 1998. All rights reserved.

Tommi

rall

World Rally Champion



Europress

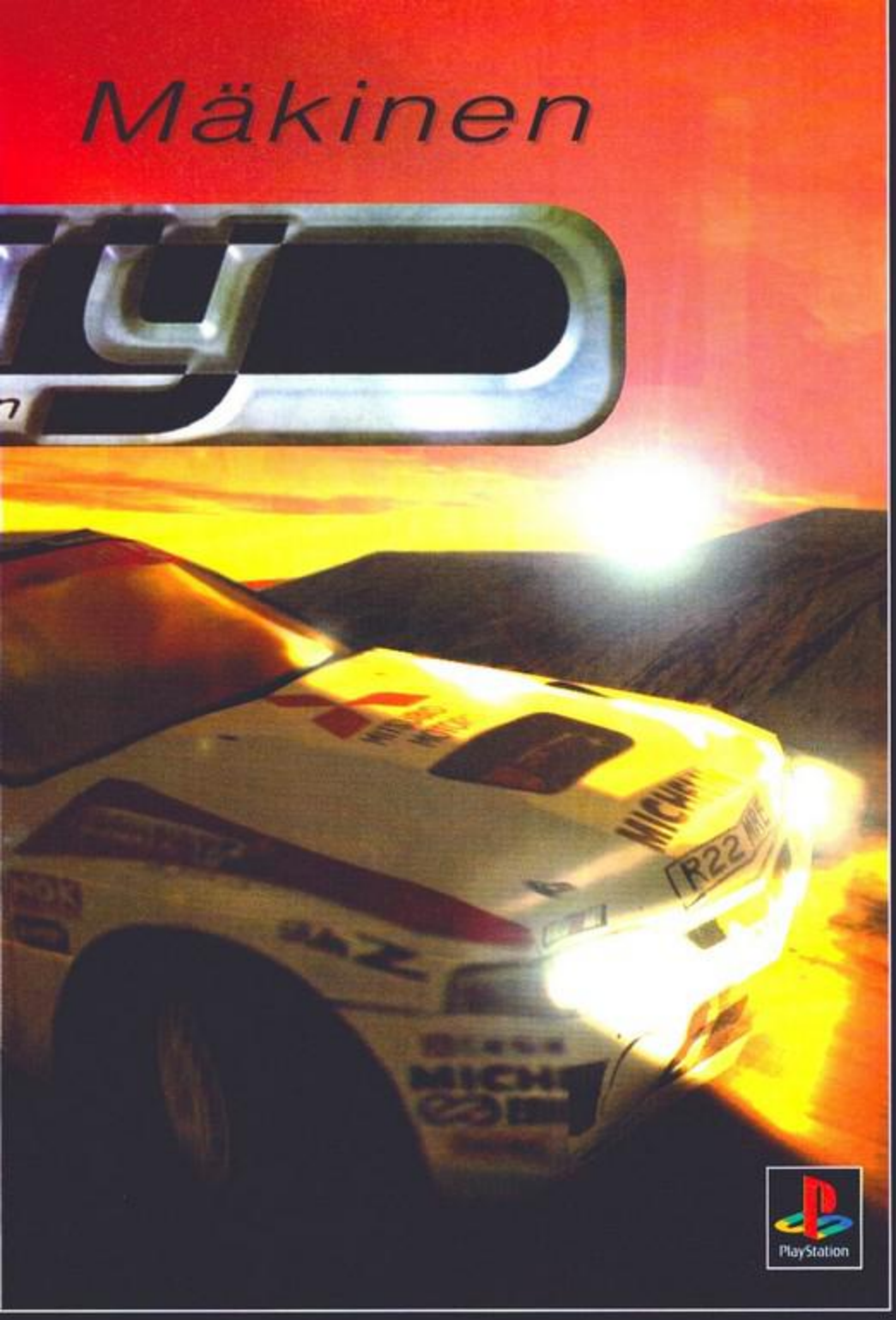
Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Champ appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad oggi, campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**

In collaborazione con:

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milan



pionship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e
grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri

- 60 circuiti internazionali di cui 4 italiani
- Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno
- Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo
- Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Rally AUTO SPRINT DEEJAY NOLAN

HALIFAX

o - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

FIGHTERS DESTINY

Seppur oramai privo dell'orecchio sinistro (mutilatomi per cause redazionali e sacrificato al dio Alex), eccomi qui a mostrarvi il segno tangibile della mia (in)efficienza: una bella guida a Fighter's Destiny, picchiaduro per Nintendo 64 recensito appena un mese fa. Se non è tempismo questo...

Fabio

RYUJI

MACH HOOK	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"
MACH PUNCH	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, B, B, B, B"
HAWK FIST 2	"INDIETRO, B, B, B"
MACH FIST	"INDIETRO-BASSO, B"
MACH SPIN	"AVANTI, AVANTI, A, A, A"
FWD JUMP SURFACE KICK	"AVANTI, AVANTI, A"
MINI MACH KICK	"INDIETRO, INDIETRO-BASSO, BASSO, A, A, A"
RIVER SURFACE KICK	"AVANTI, AVANTI, A, BASSO, A"
TOE KICK	"INDIETRO, A"
TRIPLE LOW KICK	"A, A, A"
CASCADE	"ALTO-AVANTI, B, A, B"
COMBO MIDDLE KICK	"AVANTI, B, B, BASSO-AVANTI, B"
MACH MIDDLE	"INDIETRO, INDIETRO-BASSO, BASSO, B"
REVERSE UPPER	"AVANTI, B"
MACH BUSTER SPECIAL	"BASSO, A + B"
SHINRA-BANSHO-ZAN*	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, INDIETRO, B"
DRUG DOWN FALL	A + B
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
MACH TOMOE	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, B, B, B, AVANTI, A + B"
NECK BREAKER	"AVANTI, AVANTI, A + B"
SIDE HOLD THROW	A + B
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
FLIP LOW KICK	"AVANTI, A, B"
HIGH KICK	"AVANTI, B"
JAB 2 HIGH KICK	"B, B, AVANTI, B"
JAB 2 STRAIGHT	"B, B, B"

avversario dietro di voi

DOUBLE ARM SUPLEX		"AVANTI-BASSO, A + B" vicino all'avversario
vicino all'avversario		
SCREW DRIVER	A + B	vicino all'avversario, da dietro

LEON

JAB UPPER D&A	"B, B, AVANTI-BASSO, A + B"						
JOLT D&A	"AVANTI, AVANTI, B, BASSO-AVANTI, A + B"						
JOLT BACK KNUCKLE	"AVANTI, AVANTI, B"						
SPIN KICK	"INDIETRO, INDIETRO, B"						
DRAGON RISER	"INDIETRO, BASSO, B"						
BIT KICK	"BASSO-AVANTI, A"						
DOUBLE LOW	"A, A"						
DOUBLE SLIDER	"AVANTI, AVANTI, A, A"						
HORIZONTAL BATE	"INDIETRO, B, B, A"						
BLOOD NEEDLE	"ALTO-AVANTI, B, B"						
BODY HOOK	"AVANTI, B"						
COMBO DEL SOL	"AVANTI, B, ALTO, B"						
HEEL HOOK SHOT	"BASSO, ALTO, B"						
REVERSE UPPER	"AVANTI, B"	avversario dietro di voi					
SLIDER HEEL	"AVANTI, AVANTI, A, ALTO, B"						
UPPER RISER	"B, B, BASSO-INDIETRO, B"						
PLASMA HEEL	"AVANTI, BASSO-INDIETRO, B"						
SUPER NOVA*	"BASSO, BASSO-INDIETRO, INDIETRO, AVANTI, B"						
ARM BREAK THROW	"BASSO-INDIETRO, A + B"	vicino all'avversario					
DRUG DOWN FALL	A + B vicino all'avversario						
FISHERMAN	"AVANTI, A + B" vicino all'avversario						
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario						
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"						
BACK KNUCKLE TORNADO	"INDIETRO-BASSO, B, B, B, B" "BASSO-AVANTI, B"	DOUBLE LOW HIGH UPPER	"A, A, B" "B, B"	FLYING HEEL KICK	"BASSO, AVANTI, B"	JACKAL SPIN COMBO	
UPPER JAB	"B, B, B, TENERE AVANTI, B, B"						

ABDUL

HELL HANDS THRUST	"AVANTI, AVANTI, B"						
HEAVEN OR HELL	"INDIETRO, INDIETRO, B, A"						
HEAVEN THRUST	"INDIETRO, INDIETRO, B"						
HELL WAVE	"INDIETRO, B, B, AVANTI, B"						
CHOKE SLEEPER	"INDIETRO, A + B" vicino all'avversario, da dietro						
HIP HELL	"BASSO-AVANTI, A + B" vicino all'avversario, da dietro						
CRAB HELL LOW	"BASSO, B, B, B, A"						
FAKE FIRE	"BASSO, BASSO, AVANTI, B, A"						
FRESH SEA HELL	"AVANTI, A, A, A, A"						
MATA TENGOKU	"BASSO, A"						
SEIZA HELL	"BASSO-AVANTI, A"						
HELL SENKYU-THIGH	"B, B, A, B"						
REVERSE UPPER	"AVANTI, B"	avversario dietro di voi					
UPPER	MIDDLE ATTACK	"BASSO-AVANTI, B"					
DALLAH WALK MOVE	"INDIETRO, AVANTI"						
DALLAH-DALLAH MOVE	"INDIETRO, AVANTI, AVANTI"						
FLYING FISH FROM HELL	"INDIETRO, BASSO, AVANTI, B"						
FLYING FISH FROM HELL	"INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO, BASSO, AVANTI, B"						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI"	BODY LIFT	"AVANTI, A + B" vicino all'avversario				
BULL DOCKING DROP	"BASSO-INDIETRO, A + B"	vicino all'avversario					
DRUG DOWN FALL	A + B vicino all'avversario						
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario						
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"						
CRAB HELL	"BASSO, B, B, B"	DALLAH FISH	"INDIETRO, AVANTI, AVANTI, B, B"				
FIRE BALL	"BASSO, BASSO, AVANTI, B"	HEAD TOP	"ALTO-AVANTI, AVANTI, B"	H E L L			
JAB	"B, B, B"	LOW LOW HIGH TOE	"A, A, B"				
RAPID SNAKE	"AVANTI, B, B, B, B"						
SAINT DALLAH	"INDIETRO, AVANTI, B, A, B"						
SNAKE SWORD	"AVANTI, B"						
THRUST HELL THRUST	"INDIETRO, B, B"						
TREPANG HEAVEN	"BASSO, BASSO, B"	REEL					
TURN BACK POISON NEEDLE	B avversario dietro di voi						

TOMAHAWK

DROP KICK	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"						
FINAL BOMBER	"BASSO, ALTO, AVANTI, B"						
KNUCKLE BOMB	"BASSO, ALTO, B"						
UPPER DROP KICK	"INDIETRO, AVANTI, B, B"						
CAMEL SAVATE	"ALTO-AVANTI, B, B"						
LARIAT	"INDIETRO, TENERE INDIETRO, B"						
CHOKE SLEEPER F	"INDIETRO, A + B"	vicino all'avversario, da dietro					
DRAGON SLEEPER F	"BASSO, INDIETRO, AVANTI, A + B" vicino all'avversario						
NECK HANGING TREE F	"INDIETRO, AVANTI, A + B" vicino all'avversario						
ALI KICK	"BASSO-AVANTI, A"	JAB UPPER ALI KICK					
"B, B, A" "ALTO-AVANTI, A"	STOMPING 3 "AVANTI, A, A, A"			ELBOW DROP			
LEFT FIST	"BASSO-AVANTI, B"						
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi						
GIANT SWING	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, A + B"						
THROW AWAY GIANT SWING*	"AVANTI, INDIETRO, INDIETRO-BASSO, BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, A + B"						
ATOMIC DROP	A + B	BRAIN BUSTER	"BASSO-AVANTI, A + B" vicino all'avversario				
DRUG DOWN FALL	A + B vicino all'avversario						
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario						
POWER BOMB	A + B vicino all'avversario						
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"						
WIND MILL BACK BREAKER	"INDIETRO, INDIETRO-BASSO, BASSO, A + B"						
DOUBLE HOOK	"AVANTI, B, B"						
SAVATE	"ALTO-AVANTI, B"	mentre si salta					
TOE KICK	"INDIETRO, B"						

MEILENG

REN-KAN-THIGH	"INDIETRO, A, B, B"						
TRIANGLE JUMP	"INDIETRO, INDIETRO, B"						
RENSHU-HASHU	"B, B, B, BASSO-AVANTI, B"						
SPIRAL JUMP	"BASSO, AVANTI, B"						
TENKAKUHOSHO	"BASSO, A + B, B, B, B, B, B"						
LOW TOE KICK	"INDIETRO, A"						
RENKYAKU	"A, A, A"						
RENSHU-SHASO	"B, B, AVANTI, B, A"						
SHOKAKU-SHOTAI	"BASSO, A + B, A, A, A, A"						
SLIDING	"BASSO-AVANTI, A"						
SO-REN-KYAKU	"A, B, A"						
HAISO-HONKYAKU	B avversario dietro di voi						
MIDDLE TENKAKUSHO	"BASSO, A + B, B, B, B, AVANTI, B"						
RENSHU-CHUSO	"B, B, B, INDIETRO, B"						
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi						
SHI-CHO-SO	"INDIETRO-BASSO, B"						
SHO-KOO-THIGH	"INDIETRO, B"						
SHOO-KOO-TSUI	"INDIETRO, B, B"						
WATER MOON	"AVANTI, A, B"						
CRANE	MOVE "BASSO, A + B"						
SHISEN-MANGAN	"B, B, A, B, B, A, B"						
BACK JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI"						
BACK KNEE KICK	A + B	DRUG DOWN FALL	A + B	ELBOW PUNCH			
A + B vicino all'avversario							
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario						
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario						
SIDE HOLD THROW	A + B vicino all'avversario						
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"						
BUTTERFLY SIDE ATTACK	"AVANTI, B"	RENSHU	"B, B, B"	SHI-KO-RENDAN			
"BASSO, B, B, B"	TENKAKUSHO "BASSO, A + B, B, B, B, B"						

NINJA

FLUTE	"AVANTI, AVANTI, B"
MINE PALM	"BASSO, BASSO, B"
TSUMUJI	"INDIETRO, AVANTI, B"
CHOKE SLEEPER F	"INDIETRO, A + B" vicino all'avversario, da dietro
HELL GATE KNEE F	"INDIETRO, AVANTI, A + B" vicino all'avversario
AVALANCE FEET	"BASSO-AVANTI, B, A"
EARLY BLOSSOM	"BASSO, BASSO-AVANTI, A, A"
LATE BLOSSOM	"BASSO, BASSO-AVANTI, A"
LEAP DRY	"ALTO-AVANTI, B, A"
RASHO-HA	"AVANTI, A, A"
WATER MILL	"INDIETRO-BASSO, BASSO, A"
DANCE DRAW	"AVANTI, B, BASSO-AVANTI, B"
DUCKWEED	B
HELMET CRACK	"INDIETRO, INDIETRO, B"
HIDDEN FEET	"A, B"
KNEE WAVE	"INDIETRO, B, B"
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi
SWORD ATTACK	"INDIETRO-BASSO, BASSO, B"
SILENT CARRIAGE MOVE	"INDIETRO-BASSO, BASSO" SILENT STEP MOVE "BASSO, BASSO-AVANTI"
JUJI-SUI SPECIAL	"AVANTI, INDIETRO, AVANTI, A + B"
ART OF BLACK TRANSFORM	"BASSO, ALTO, A + B" vicino all'avversario
ART OF TRANSFORM	"BASSO, BASSO, A + B" vicino all'avversario
DRUG DOWN FALL	A + B vicino all'avversario
GROUND FALL	"INDIETRO-BASSO, A + B" vicino all'avversario
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
SIDE HOLD THROW	A + B vicino all'avversario
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
CHIDORI-UCHI	"AVANTI, AVANTI-BASSO, BASSO, BASSO-INDIETRO, INDIETRO, B"
CURSE PALM	"BASSO, ALTO, B" MENTAL ATTACKDANCE DRAW TRIANGLE KICK
"AVANTI, B, BASSO-AVANTI, B, ALTO-AVANTI, B"EVIL CRY	B vicino all'avversario, da dietro
HACHU	"AVANTI, AVANTI-BASSO, BASSO, B"
LATE BLOSSOM	"BASSO, BASSO-AVANTI, A, B"
MOONLIKE	"AVANTI, B, B"
PHANTOM	"AVANTI, AVANTI-BASSO, BASSO, B, INDIETRO, AVANTI, B, AVANTI, A, BAS-
SO, BASSO-INDIETRO, INDIETRO, B"	
SAMURAI SWORD	"INDIETRO-BASSO, ALTO-AVANTI, B"
SHOULDER HIT	"BASSO, B"
SILENT FAN	"BASSO, BASSO-AVANTI, B"

VALERIE

SKEWED SOMERSAULT	"ALTO-AVANTI, B, INDIETRO, B" TIGER PALM "INDIETRO, IN-
DIETRO, B"	
DRAGON PALM	"AVANTI, INDIETRO, B"
ENERGY HAND	"B, B, B, AVANTI, B"
GROUND PALM	"AVANTI, A"
RAPID GROUND PALM	"AVANTI, A, A, A"
SANDA-SO-KYAKU	"B, B, B, A"
SO-KYAKU	"A, A"
ZENSO-SO-THIGH	"BASSO-INDIETRO, A"
CHUTOTSU-TENG ATTACK	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, ALTO, B"
ELBOW THRUST	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"
HO-KA	"AVANTI, A, B" FLOAT
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi
SENKA-RENPI	"BASSO, B, B, B, B"
SOMERSAULT KICK	"INDIETRO, AVANTI, B"
HOLLY STAR WHIP	"INDIETRO, A + B"
BACK JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI"
BLITZ SOMERSAULT	"AVANTI, INDIETRO, A + B"
DRUG DOWN FALL	A + B
FULL NELSON SUPLEX	A + B
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
SANKYO THROW	"BASSO-AVANTI, A + B" vicino all'avversario
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
THRUST AWAY	"TENERE AVANTI, A + B" vicino all'avversario
DOUBLE-WALL PALM	"B, B, B"
PALM FLOAT	"B, B, AVANTI, B"
PALM HIT	"B, B"
RIGHT PALM PRAY	"AVANTI, B, B, B"
SINGLE-PALM RAPID ATTACK	"BASSO-INDIETRO, B, A, B"
SINGLE-WALL PALM	"BASSO-INDIETRO, B"
TANG-KEY-QUA	"INDIETRO, B, B ,B"
ZENSO-SHO-THIGH	"BASSO-INDIETRO, A, B"

BOB

BUSTER SWORD	"INDIETRO, BASSO, B"
DOWN STRAIGHT	"INDIETRO, INDIETRO, B"
DOWN STRAIGHT DOUBLE	"INDIETRO, INDIETRO, B, B"
HAMMER KNUCKLE	"BASSO-INDIETRO, B"
CHOKE SLEEPER F	"INDIETRO, A + B" vicino all'avversario, da dietro
P SPECIAL F	"BASSO, ALTO, A + B" vicino all'avversario, da dietro
BACK BLAST	A avversario dietro di voi
JAB STRAIGHT LOW	"B, B, A"
JP	"BASSO-AVANTI, A"
LOW KICK DOUBLE	"A, A"
SCAD KICK	"BASSO, A + B"
STOMPING	"AVANTI, A"
BLASPHEMY CHOP	"BASSO, B, B"
CHOPPER UPPER	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, B"
HEAD BAT	"INDIETRO, B, AVANTI, B"
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro di voi
WINDMILL	"INDIETRO-BASSO, BASSO, BASSO-AVANTI, A + B"
COCONUT CRASH	"AVANTI, BASSO, A + B" vicino all'avversario
DRUG DOWN FALL	A + B
EXPLOITER	"AVANTI, A + B"
GERMAN RETURN PLANCHA	"BASSO, A + B"
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
NECK HANGING DROP	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, BASSO, A + B"
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
TOMBSTONE DRIVER	A + B
WINDMILL	"INDIETRO-BASSO, BASSO, BASSO-AVANTI, A + B"
BACK FIRE	B
BULL HEAD	"INDIETRO, B"
DEVIL HAMMER	"AVANTI, A, B"
ELBOW TWIST	"INDIETRO, AVANTI, B, B"
REVERSE HORIZONTAL CHOP	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"
SHARP THRUST	"BASSO, AVANTI, B, B, B"
STRAIGHT	"AVANTI, B"

BORO - Boss

BACK FIST	"AVANTI, AVANTI, B"
CHOKE SLEEPER N	"INDIETRO, A + B" molto vicino all'avversario
COMBO HIGH LOW	"B, B, AVANTI, B, A"
COMBO KNEE SMART	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, A"
DRY LOW	"A, A, A"
ELBOW DROP	"ALTO-AVANTI, A"
SLIDING	"INDIETRO, A"
WATER MILL	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, A"
COMBO E	"INDIETRO, B"
COMBO U	"B, B, BASSO-AVANTI, B"
COMBO EK2	"INDIETRO, B, ALTO, B, ALTO, B"
COMBO KNEE SOMERSAULT	"AVANTI, TENERE AVANTI, B, INDIETRO, B"
PLAIN STEP	"AVANTI, A, B"
RAIDERS HEEL	"ALTO-AVANTI, B"
RAIDERS HEEL 2	"ALTO-AVANTI, B, B" REEL
RAINBOW SOMERSAULT	"BASSO-INDIETRO, B"
REVERSE UPPER	"AVANTI, B" avversario dietro
ROLL FWD MOVE	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI"
U-TURN MOVE	"AVANTI, INDIETRO"
ONE HANDED BACK BREAKER	"BASSO, BASSO-INDIETRO, INDIETRO, A + B"
DRUG DOWN FALL	A + B
INASHI	"TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'avversario
JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
QUICK THROUGH	"AVANTI, A + B" vicino all'avversario
SIDE TENERE THROW	A + B
SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
SWING BUSTER	"BASSO, A + B" vicino all'avversario
4 BACK FIST	"BASSO, B, B, B, B"
COMBO E2	"INDIETRO, B, AVANTI, B"
COMBO K	"A, B"
COMBO W3	"INDIETRO, INDIETRO, B, B, B"
EAGLE CROW	"INDIETRO, AVANTI, B"
INSIDE HIGH KICK	"AVANTI, B"
JOINT R	"AVANTI, AVANTI, B, B"
KNEE BLASTER	"AVANTI, TENERE AVANTI, B"
LOOK BACK BACK KNUCKLE	B avversario dietro di voi
MAU-SO-KYAKU	"BASSO, BASSO-AVANTI, AVANTI, ALTO, B"
THRUST	"BASSO-AVANTI, B"

LA GUIDA COMPLETA

E ADESSO, VEDIAMO QUALCHE BEL TRUCCHETTO

Guadagnare la nona abilità
Una volta guadagnate tutte le otto abilità, dal modo master andate nella modalità due giocatori. Selezionate la modalità Win or Lose. Scegliete poi il giocatore con il quale avete guadagnato le otto abilità, e sconfiggete il vostro avversario. Lui perderà una delle sue abilità, mai voi ne guadagnerete una nona. Ora, a fianco al vostro nome, non ci sarà solo una stella, ma anche un cerchio rosso.
Nota: dovete avere un giocatore salvato su entrambi i controller pack per far funzionare questo codice.

Vincere nella modalità Master
Tanto per cominciare, evitate di selezionare il Joker, scegliendo prima che la ruota inizi a girare molto velocemente. Non è necessario battere tutti i Joker, solo i master. Vincere un master è abbastanza semplice se continuate a colpirlo, allontanandovi poi mentre si rialza, altrimenti verrete messi a tappeto nove volte su dieci. Inoltre colpitelo con le mosse che lui vi insegna, la maggior parte di esse sono utili.

Vincere nel modo Time Attack
Per le prime due battaglie, eseguite un bel knock down all'inizio di tutti e quattro i round. Qualche volta potreste essere bloccati, ma continuate in questo modo. Se vi impegnate, è possibile terminare entrambi gli incontri in nove secondi. Anche il master non è difficile, se continuerete a muovervi.

Vincere Ushi la Mucca
Il miglior personaggio per vincere qui è Valerie. È conveniente colpirlo in aria con un uppercut oppure usando il flip kick (indietro, avanti, B) e continuare a colpirlo in aria con una combo tipo B, B, B, A. Solo, tenetevi lontano dai bordi.
Anche il Ninja funziona. Se è questo il personaggio che utilizzate, continuate a parare fino a che Ushi si gira, poi bloccate il suo calcio e premete velocemente B, fino a che lui si trova vicino al bordo, poi fermatevi, e ricominciate daccapo.

Trasformare Pierre in un Lupo Mannaro
Per portare a termine questa trasformazione, scegliete Pierre con il secondo vestito. Mentre giocate poi, premete L rapidamente. Ogni due volte, Pierre ruoterà e il suo naso diventerà più grosso. Se continuerete a farlo per circa 20 secondi, il naso esploderà e Pierre diventerà un lupo mannaro, restando così per il resto del round.

Cambiare i colori
Dopo aver scelto il vostro personaggio, premete R fino all'inizio del round.

Utilizzare Boro
Per giocare con Boro, finite il gioco nella modalità EASY.

Utilizzare Robert il Robot
Vincete tutti in modalità "faster" in meno di un minuto.
Nota: Avrete bisogno di una stella per far funzionare questo trucco. La stella la guadagnerete finendo il gioco.

Utilizzare il Joker
Per utilizzare il Joker, battete tutti i 100 personaggi nel survival mode.
Nota: Avrete bisogno di una stella per far funzionare questo trucco. La stella la guadagnerete finendo il gioco.

Utilizzare il Master
Per poter giocare con il Master, entrate nella modalità Master Challenge e battete tutti gli avversari. Per vincere il Master, tenete Basso + Parata durante il match. Se riuscite a sopravvivere abbastanza, lui esploderà.

Utilizzare Ushi la Mucca
In modalità Rodeo, cercate di sopravvivere con Ushi per almeno un minuto. Fate attenzione a non uccidere Ushi, o il trucco non funzionerà.
Nota: Avrete bisogno di una stella per far funzionare questo trucco. La stella la guadagnerete finendo il gioco.

Il knock down segreto di Ushi
Ushi ha un knock down che non è elencato nel manuale; questa è l'unica mossa segreta del gioco. Tutto ciò che dovrete fare è premere due volte L. Ushi estrarrà una confezione di latte e la berrà. Una volta finito di bere, Ushi lancerà la bottiglia, e, se l'avversario verrà colpito, resterà stordito, in attesa di essere finito.

Pose di vittoria
Per vedere diverse pose, premete A o B rapidamente.

PIERRE

JOLT ROLLING KICK	"AVANTI, AVANTI, B"	SPIN LOW HIGH	"AVANTI, A, B"
CONDUCTOR	"A, A, B"	CATERPILLAR	MOVE "BASSO, BASSO, INDIETRO" disteso, faccia a terra
LA TORNADA	"BASSO, INDIETRO, A"	FACE-BACK DASH MOVE	"AVANTI, AVANTI" avversario dietro di voi
CHOKE SLEEPER F	"INDIETRO, A + B" vicino all'avversario, da dietro	FACE-BACK WALK MOVE	AVANTI avversario dietro di voi
ROLLING CRAZY F	"BASSO, BASSO-INDIETRO, A + B" vicino all'avversario	LIE FACE DOWN MOVE	"BASSO, BASSO"
SPINNING CRAZY F	"BASSO, AVANTI, A + B" vicino all'avversario	MYSTERIOUS DANCE MOVE	"BASSO, ALTO"
BACK BUTTERFLY	"BASSO, BASSO, A, A" disteso, faccia a terra	TURN BACK	MOVE "AVANTI, INDIETRO"
BACK SOMERSAULT	"BASSO, INDIETRO"	WORM BAG	MOVE "BASSO, BASSO, BASSO" Disteso, faccia a terra
DOUBLE ROLE KICK	"AVANTI, B, A"	FRANKENSTEINER	"AVANTI, AVANTI, BASSO, A + B"
DOUBLE SPIN LOW	"AVANTI, A, A"	DRUG DOWN FALL	A + B INASHI "TENERE INDIETRO, A + B" vicino all'av-
FRONT SOMERSAULT	"BASSO, AVANTI"	versario	
REVERSE HOOK KICK	"A, A"	JACK KNIFE THRU	"BASSO, A + B" vicino all'avversario
SPIN LOW KICK	"AVANTI, A"	JUMP OVER	"AVANTI, AVANTI, AVANTI" vicino all'avversario
BACK KNUCKLE UPPER	"B, B, AVANTI, B" avversario dietro di voi	SIDETHROW SHOULDER RETURN	"BASSO, A + B"
BACK SPRING	"BASSO, BASSO, B" disteso e avversario dietro di voi	AIR KICK	"BASSO, AVANTI, B, B, B"
FRONT SPRING	"BASSO, BASSO, AVANTI, B" REVERSE UPPER "AVANTI, B"	BACK HEEL TAP 2	"BASSO, B, B" Avversario dietro
avversario dietro di voi		DOUBLE BACK KNUCKLE	"B, B" Avversario dietro
		TRIPLE JAB	"B, B, B"

VISITATE
IL SITO DI
PC ACTION

WWW.XENIA.IT

BOVAS HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

RIUSCIRANNO I PRODI BOVAS A CONSEGNARE LA POSTA PRIMA CHE LA RIVISTA VADA IN STAMPA?

La risposta in queste stesse pagine.

Noi Bovas
bovas@tin.it

SEGA MEGA CD: UNA CONSOLE MAICONSIDERATA...

Salve Bovas, sapevo che prima o poi sarei venuto a farvi visita nell'angolo della posta di ConsoleMania. Volevo sapere come mai una macchina come il Sega Mega-CD, dalle potenzialità un po' superiori al Mega Drive, sia fallita, e perché la Sega si sia limitata nella produzione di software, insomma, per quale motivo non ha funzionato? Perché non si vedono in giro giochi per quest'ultima?

Anonimo.

Beh, possono esserci vari motivi per cui una console (o in questo caso, un add-on per una già esistente) non abbia successo, e il Mega-CD non è di certo un episodio isolato: è più o meno toccata la stessa sorte a Lynx, Jaguar, 32X... Molto spesso si può parlare di scelte sbagliate e di errori di valutazione: come mi pare di aver detto già il mese scorso, una console viene solitamente vista dagli utenti come un qualcosa che si cambia in blocco, a differenza di quanto invece accade con il mondo dei PC, che vengono più o meno aggiornati, di tanto in tanto, per stare al passo con i tempi. Fare uscire un dispositivo come un CD-ROM a posteriori preclude ad una buona fetta di utenti la possibilità di possederlo (in quando non si sentono in dovere di "aggiornare" la loro macchina). Altre volte, come è accaduto all'Amiga, un computer stupendo ma mai supportato a dovere, si può addirittura parlare di ottusità mentale (o di carenza di neuroni, dir si voglia, NdD). Una macchina non apprezzata dalla stessa casa di produzione che, al contrario, si diverte a prendere a pesci in faccia i propri sostenitori, offre di certo un buon spunto di riflessione...
Dopo discorsi di questo tipo viene davvero spontaneo chiedersi come sia possibile che persone che hanno raggiunto in un certo senso il "potere decisionale", e che quindi dovrebbero essere per lo meno equipaggiati di un po' di cervello, possano cadere in errori così banali... Non ho ancora trovato una risposta soddisfacente a questo quesito, aspetto quindi i vostri suggerimenti. Per concludere il discorso, comunque, ti ricordo che il Mega-CD è, ad ogni modo, una console decisamente superata.

QUEL PICCOLO, GRANDE AMORE PER LA SONY

Maestosissima redazione di ConsoleMania, mi chiamo Pasquale, ho 17 anni ed è la prima volta che vi scrivo (se si esclude quella volta in cui, invece di trascrivere l'indirizzo della redazione ho copiato quello dell'editore). Vi ho scritto per parlare di due faccende che mi stanno molto a cuore: la prima è personale, l'altra riguarda il mercato delle console. Dovete sapere che sono un grande appassionato di videogiochi e di elettronica; "da grande" vorrei diventare un ottimo programmatore ma mi sa tanto di aver sbagliato totalmente specializzazione, visto che ho optato per "elettronica e telecomunicazioni" invece di informatica. Ditemi: sono completamente spacciato oppure ho qualche possibilità frequentando l'università o qualche altro corso?
Punto 2: Supremazia Sony. Dovete sapere che sono in possesso di un Nintendo 64 e non è che ne sia poi così fiero. La mia ammirazione è ovviamente rivolta al/alla Playstation, ma anche alla Sony stessa, della quale sono addirittura perdutamente innamorato (Beh, non esageriamo! NdD). Mi esalto ogni volta che penso a come la Sony sia diventata leader del settore grazie alle sue scelte tecnico-commerciali. Mi spiego meglio: a quei tempi il campo videoludico era dominato da Nintendo e Sega, ricordate? La Sony, quatta quatta e senza dare nell'occhio entrò in gioco, regalandoci quello che sarebbe poi diventato il fenomeno Playstation, ovvero un prodotto decisamente all'avanguardia. Di giochi, insieme alla console, ne uscirono a frotte (non come il Nintendo 64, che fece il suo ingresso nel mercato accompagnato da 3 o 4 titoli) e poco tempo dopo ancora giochi di tutti i tipi, per tutte le età! Questo è stato, secondo me, il fattore che ha determinato la vittoria su tutti i fronti della Sony. Vi siete mai chiesti come mai il Nintendo 64 non decolli? Perché per quei furbacchioni della Nintendo, forse, gli utenti sono fondamentalmente dei bambini. Basarsi su un simile target non è di certo un buon metodo per sconfiggere la supremazia Playstation. Insomma, la grande N la conoscete meglio di me... Mi spiegate che senso potrebbe mai avere un Resident Evil 64 censurato? Oppure un Doom censurato? Già lo immagino RE 64: Chris e Jill super deformed con le pistolette ad acqua, insieme a tutti gli altri zombie che giocano a nascondino... Poi, perché dopo più di un anno non ci sono giochi di tutti i generi? Manca il gioco di guida, l'RPG, il picchiaduro e i titoli validi sono pochi... Pensate che Zelda 64 o F-Zero 64 siano sufficienti per risollevare le sorti della console Nintendo? Credo proprio di no. Parliamo poi del supporto utilizzato: Gran bella cavolata! Perché mai non fare uso di un CD come tutti gli altri?
Dopo tutto questo parlare potreste chiedermi come mai io non abbia acquistato un/una Playstation (in effetti, è proprio quello a cui stavo pensando... NdD). Perché, come altri, sono rimasto abbagliato dalla scritta 64 BIT e, in ogni caso, confidavo ciecamente nella grande N. Qualche domanda e chiudo:
1) Prima o poi la Nintendo si renderà conto delle limitazioni intrinseche dovute alle cartucce?
2) Perché i giochi del N64 hanno una specie di pellicola, di alone che ne peggiora la qualità grafica? (HUH? NdD)
3) Perché nella rivista sono stati apportati ritocchi a livello grafico?
Vi saluto, e mi raccomando, continuate così! Siete di sicuro i migliori!

Pasquale.

Beh, che il Sony Playstation sia la console che ha riscosso maggior successo tra il popolo videoludico è un dato di fatto... I motivi di un cotal risultato sono attribuibili, proprio come tu sostieni, a corrette scelte di valutazione da parte della Sony che, a differenza di altri, ha saputo intuire che cosa sarebbe piaciuto agli utenti, ovvero una console forse non potentissima, ma estremamente versatile e gratificante. Buone alleanze per quanto riguarda il software hanno fatto il resto: ecco uscire la console accompagnata da un parco giochi di buona qualità e abbastanza vario, e la situazione è migliorata con il passare del tempo. Forse, attualmente, il PSX risente del fenomeno pirateria a causa sia dell'estrema diffusione che la console ha avuto sia del supporto utilizzato, che tutti sappiamo essere riproducibile senza troppi problemi; non sembra comunque che questo lo metta particolarmente in difficoltà. La Nintendo, al contrario, forse temendo un fenomeno di questo genere, ha preferito optare per le superate cartuccione (ve le ricordate quelle del Neo Geo?). E' risultato che, a conti fatti, il Nintendo 64, pur potendo contare comunque su una buona fetta di utenti ciecamente fiduciosi e su una grafica senza pari, non è mai riuscito a decollare completamente, e vi sfido a darmi torto... Il discorso può essere ricondotto a quanto espresso circa il Mega CD: errori di valutazione e strategie sbagliate. Ma veniamo pure alle risposte:
1) Spero entro la prossima uscita di una nuova console Nintendo.
2) Non ti starai mica riferendo alle varie migliorie grafiche come l'anti aliasing, vero? In questo caso sono accorgimenti atti a smussare le differenze cromatiche e le varie pixellosità, presenti in altre console come il Playstation.
3) Per renderla più gradevole e bella da sfogliare... Spero che la cosa vi abbia fatto piacere!

CRONACA DI UN SEGUITO PREANNUNCIATO...

Cari Bovas, ieri hanno trasmesso la prima puntata di "L'Uomo Tigre Secondo" e l'altro ieri avevano trasmesso l'ultima puntata di "L'Uomo Tigre"; se la memoria non mi inganna, il divario temporale fra la creazione dell'una e dell'altra serie in realtà era molto più grande della media con cui vengono prodotti i seguiti attualmente. Se state per caso pensando ad una lettera stracolma di nostalgia avete perfettamente ragione, ma non nostalgia della vecchia grafica a 32 colori o della giocabilità a due tasti, bensì un periodo in cui il commercio, il mercato, la pubblicità non invadevano ogni aspetto della vita quotidiana di un mammifero pensante. L'altro giorno, per esempio, sono andato a ritirare un po' di pecunia dal bancomat e mi sono ritrovato anche la pubblicità di qual-

cosa, per non parlare del logo di una nota marca di caramelle di cioccolato, che appare sovente nella serie animata di City Hunter o di quello di una bibita molto famosa in Fighting Vipers. Che c'entra tutto questo con i seguiti? C'entra perché troppo spesso i sequel vengono prodotti sulla scia del titolo precedente (anche L'Uomo Tigre Secondo, diciamoci la verità: grafica a parte non possiede il fascino del primo Uomo Tigre). Trovare un titolo che sfondi contando esclusivamente sulle proprie forze non è semplice; se una volta però era raro incappare un nome di videogioco seguito da un bel II, oggi è possibile trovare anche titoli che terminano con un I: Tobal n. 1, Star Gladiator Episode 1... Pazzesco, anche per me che sono il re del caos.
Quando un titolo viene lanciato sul mercato, già annuncia non la possibilità ma la certezza di un suo sequel, e quando ciò non accade c'è il finale che termina con "to be continued" o l'inflazinato "the end?"... Come fa uno poi a godersi i giochi in queste condizioni, esiste ancora la longevità?
Furufurufuru!

Hyper Cat (e chi, altrimenti? NdD)

Bad Cat deve proprio essere un tipo bizzaro: è stato più o meno colpevolizzato per il putiferio scatenato a causa dei nomi zoologici abbinati ad un bell'aggettivo, ogni mese spedisce qualcosa al BHC e io, imperterrito, continuo a pubblicarlo? Perché direte voi? Semplice, perché dice cose interessanti, almeno fino ad ora... Qualche giorno fa stavo giustappunto intraprendendo con me stesso una profonda disquisizione sull'originalità e longevità dei videogiochi e così via... Mi era quindi venuto in mente un titolo per Commodore 64, di sicuro uno dei più originali che mi sia mai capitato di vedere, ovvero Wizball... Immagino che tutti gli ex ottobittiani se lo ricordino senza troppa fatica... Per gli altri basti sapere che si comandava una creatura verde a forma di palla, che rimbalzava guarda caso, proprio come una palla... Il giocatore era in grado di controllare esclusivamente le rotazioni in senso orario e antiorario del personaggio in questione, rotazioni che direzionavano il rimbalzo a destra o a sinistra. I vari mondi erano all'inizio tutti in bianco e nero e spettava a noi andare in giro per raccogliere i colori che sarebbero serviti a colorare il tutto; vari gadget alla "Parodius" permettevano di potenziare la propria "palla" fino a farle vincere la fastidiosa, almeno in questo caso, forza di gravità... Tra le altre cose anche la possibilità di avere un'altra piccola sfera accanto a noi chiamata "gatto", che aveva nove vite come il medesimo (leggi: nove contatti con i nemici e se ne svolazzava al creatore). Il titolo in questione mi avrà appassionato per almeno un anno e mezzo... Converrete con me che Wizball sia sicuramente più originale di un buon 99,9% dei giochi attuali... La verità è che, come ho più volte ripetuto, la tipologia media del videogiocatore moderno è cambiata, molti più "impreparati" di quanti non ce ne fossero ai tempi d'oro degli otto bit... Forse addirittura a nessuno più sarebbe piaciuto un gioco di questo tipo... Ed eccoci allora pacìosi ad aspettare l'arrivo del picchiaduro "nome seguito da n + 1", seguito del medesimo titolo seguito da n (n intero grande a piacere) nella speranza che ci abbiano aggiunto una o due personaggi in più... Scusatemi, vado a riesumare il mio C64... Non che i giochi attuali siano brutti, anzi, ce ne sono alcuni davvero ben fatti, ma un po' di originalità non guasta mai, e scusatemi se è poco.

IL RITORNO DEL MORTO VIVENTE

Bingo! Ci sono quasi riuscito! Volevo dimostrare che CM è seguita da una massa di lobotomizzati e, incredibile a dirsi, è bastato gridare "scemo" che qualcuno si è davvero voltato, nemmeno lo avessi chiamato per nome. Devo tuttavia ammettere che mi ero largamente sbagliato sul pubblico della rivista, qualche barlume d'intelligenza si vede ancora e i miei complimenti vanno necessariamente rivolti ai Bovas che, in questi mesi di apatia, sono comunque riusciti a scampare l'atrofizzazione. Quando qualcuno scrive qualcosa d'intelligente, i Bovas lo pubblicano ancora, e se è vero che chi va con lo zoppo impara a zoppicare... Avevo scritto "Speriamo che adesso nessuno mi scriva dicendomi che le console sono meglio dei PC per giocare, visto che l'argomento non è questo" e, puntuale come il moscone in primavera, è saltato subito fuori uno per lanciarmi la sua invettiva. Ma bravo, bene, bis, tu farai strada nella vita. Non si tratterà però di quella che si percorre in automobile, visto che la segnaletica ha un significato univoco e, se non sei in grado di comprenderlo... Io scrivo "il pubblico non è più quello di una volta, e spedisce al BHC solo cavolate" e tu, invece, cosa mi rispondi? Che "una console costa duecentomila e un PC tremilioni": allora avevo ragione io, grazie per la conferma.
Più che altro, mi solletica moltissimo la questione "essere vs apparire" che traspare un po' da tutte le lettere dei nostalgici, e che negli ultimi numeri è stato giustamente isolato e approfondito. E' vero, tutti cercano di primeggiare in qualcosa, di uscire dalla massa. Ma che senso ha esattamente tutto ciò? Non chiedo di dare una lustratina al solito discorso moralista del cavolo, del tipo "siamo tutti uguali ed è giusto che sia così", ma proprio di comprendere per quale motivo la gente si debba suddividere in una massa anonima, e in una categoria di pochi eletti. Che non sono quelli che hanno i soldi, capiamoci, ma quelli che in un modo o nell'altro vengono considerati 'qualcuno' (a fronte dei milioni di 'nessuno' che ci sono in giro). E' 'qualcuno' chi va in TV, chi scrive su un giornale, chi occupa un posto in parlamento, chi sta su un gradino superiore e chi può comandare sugli altri, o più semplicemente far valere il suo punto di vista come una 'linea guida' per la massa.
Tutti vogliono diventare 'qualcuno'. Ma ognuno di noi è già 'qualcuno', per quello che ha fatto ma che non conosce nessuno. Può esserlo nel bene perché ha messo al mondo un figlio e gli ha dato una casa in cui vivere, può esserlo nel male perché ha squartato una vecchietta per rubarle la pensione, ma chiunque, per almeno un momento nella vita, può essere considerato 'qualcuno'. Forse c'è chi vuole essere più 'qualcuno' degli altri, invadendo magari lo spazio vitale altrui e impedendo agli altri di diventare 'qualcuno' al posto suo. O magari chi s'illude che si possa diventare 'qualcuno' solo facendo permanere tutti gli altri nell'ancestrale condizione di 'nessuno'. "Se tutti gli altri sono più 'nessuno' di me, io devo per forza essere più 'qualcuno' di tutti gli altri".
Invece la verità è che l'essere 'qualcuno' corrisponde solo al concetto di fama, e quest'ultima è maggiore quanto più si protrae nel tempo. Lorsignori i redattori di CM, per esempio, possono essere considerati 'qualcuno' ma solo nel ristretto ambito del mercato che loro compete. Un cantante famoso, invece, bene o male lo conoscono tutti, e rimarrà 'qualcuno' per parecchio tempo. Poi finirà nel dimenticatoio (a meno che non sia stato davvero un grande. Chi si ricorda dei Buggles? Nessuno, eppure quando nomino "Video Killed the Radio Star" la canzone viene in mente a tutti. E i Buggles tornano improvvisamente, anche se per un solo momento, a essere 'qualcuno'), e magari tornerà ad essere 'qualcuno' quando, per un perverso meccanismo di mercato, le case discografiche lo tireranno di nuovo fuori perché ricorre il ventennale della morte, e il 'qualcuno' si trasformerà in 'mito'.
Il fatto è, cari i miei cervellini anabolizzati, che siamo tutti timorosi. E' vero, nessuno di noi pensa mai alla morte, al fatto che un giorno non ci sarà più, alla polvere che si era e che si ritornerà e altre brutte storie, ma siamo tutti consapevoli che la nostra presenza, qui, lascerà lo stesso tempo che trova un governo in Italia. Passerà, e alcuni lo ricorderanno in bene, tutti gli altri invece se ne lamenteranno per sempre. Viviamo in una società che tende all'annullamento della personalità, per poter proporre schemi e prodotti che valgano per tutti, e maggiore è il numero dei 'tutti' maggiore sarà il profitto. Dei pochi: i 'qualcuno', appunto.
E mentre noi siamo qui a cercare in tutti i modi di diventare dei 'qualcuno' da poco, loro, i veri 'qualcuno' che contano e di cui tutti ignorano le generalità, continueranno a fregarci bellamente. Beh, raga, buon divertimento. Io torno a fare il 'nessuno' che sono sempre stato.

Lo Zombie, dal primo livello di Ghouls'n'Ghost

Lettera davvero angosciante, questa, se non altro per tutti quei 'qualcuno' tra monovirgole... Lascio a voialtri ogni considerazione posteriore, visto che io devo ancora smettere di meditarci sopra. Avrei bisogno di tutta la vita per farlo, ma la consegna della posta è solo domani...

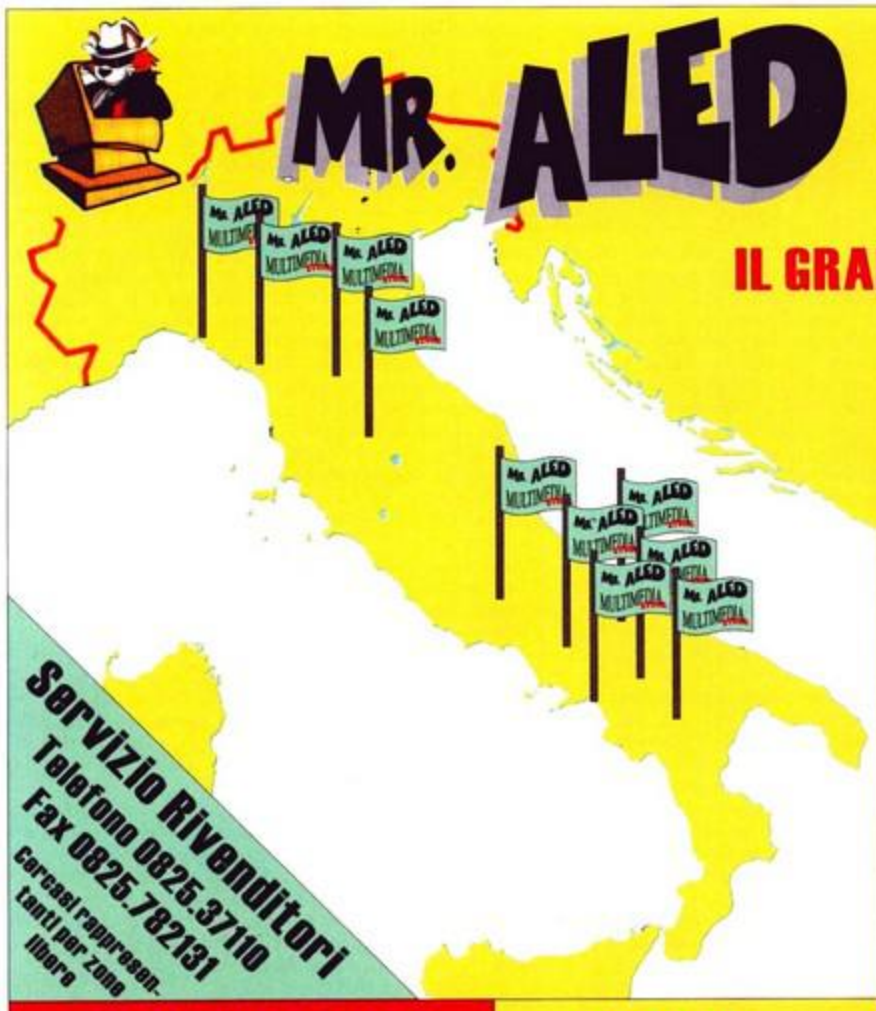
IL SATURN E' MORTO E VEGETO

Salve raga, come va, tutto rego? Leggiamo il Vostro epitaffio (prematuro!) del Saturn sul numero di marzo 1998 (pag. 145) e ci permettiamo di dissentire totalmente dalla definizione di Playstation come console <<qualitativamente superiore... e più potente del Saturn>>. Sono due console più diverse di quello che si può pensare: PSX è, in occidente, una sorta di PC a buon mercato (per le moltissime conversioni di giochi dei PC), invece il Saturn è una macchina arcade, e per appassionati di manga. La superiorità tecnica di Playstation è assai dubbia (per non dire inesistente) per chi ha visto e giocato ad Azel Panzer Dragon RPG, Quake (che non esce per PSX perché non riesce a riprodurre i nemici 3D!), Sonic R, Grandia, Dead or Alive (con una risoluzione impossibile su PSX), Duke Nukem 3D (che su PSX invece va a scatti e non ha nessuno degli effetti di luce del Saturn), XMen vs. Street Fighter (che invece su PSX è lento e scattoso), Virtua Cop (con risoluzione e frame nettamente superiori a Time Crisis), Virtua Fighter 2, Virtual on, Guardian Heroes, All Japan Wrestling Virtua (il miglior Wrestling), Vampire Hunter (nettamente migliore di Darkstalker su PSX), Winter Heat e Athlete Kings (gli sportivi migliori), Die Hard Arcade (altro che Fighting Force, privo di mosse e scontato) (Vabbè, se Die Hard Arcade è un bel gioco... NdP), Sega Rally (giocabilità al top, a differenza di VR Rally), King of Fighters 96 (molto più fluido), Cyberboots, Lunar I (RPG in alta risoluzione!), Rayearth (uscito in Jap nel 95!), Sakura Taisen I, Princess Crown, Panzer Dragon 2, Thunderforce V, Soukyuguerentai, Layer Section II, The Game Paradise (i migliori sparatutto), Sega Touring Car (che ha alcuni limiti grafici, ma è tre volte più veloce di qualunque altro gioco di auto su console) (e lascia anche abbastanza a desiderare come gioco in sé, ma fa niente... Comunque sia, mi sembrano i paragoni più scemi che io abbia mai letto in tanti anni: dovreste sapere che esistono caratteristiche hardware imprescindibili e capacità programmatoria molto variabile. Un programmatore abile saprà sicuramente tirare fuori il meglio dal Saturn, svolgendo un lavoro decisamente migliore di un programmatore alle prime armi su Playstation. Ma questa non mi sembra una novità. Fare paragoni sui giochi quando si parla di requisiti hardware, è come dire che una Fiat 500 ancora su strada sia tecnicamente migliore di una Ferrari F40 impastata contro un albero NdP).
Quanto al decesso del Saturn, la notizia è francamente esagerata (come disse un noto attore leggendo la notizia del proprio decesso sul giornale), soprattutto leggendo le classifiche settimanali dei 10 giochi più venduti in Giappone (www.999.com/Oricon, e il 9 marzo 1998 è primo nelle vendite PRO-YAKYUU TEAM MO TSUKUROU per Sega Saturn!, davanti a Xenogears e, Bio Hazard 2 e granturismo per PSX), dalle quali risulta che morto è solo il Nintendo 64, mentre il Saturn è l'unica console che piazza i propri titoli in vetta alla classifica, alternandosi regolarmente con la console Sony (a novembre e dicembre tutti primi posti per i giochi Saturn, a gennaio e febbraio PSX, e così via). E in Giappone si vendono più giochi per console che in tutto il resto del mondo messo assieme! Di più, leggendo proprio ConsoleMania di marzo a pag. 13 ci deliziate con uno straordinario elenco di giochi in uscita per Saturn (Lunar 2, King of Fighter 97, Vampire Saviour, House of the Dead, Sakura Taisen 2, Lupen III, Bio Hazard 4Mb, Catelvania X, Slayers 2, Riven, Dragon Force 2, Shining Force III part 2, Baroque, Dangeons & Dragons collection, Evangelion, e avete dimenticato l'incredibile Gun Griffon II), e se leggiamo il sito Sega www.sega.co.jp o il sito www.sega-saturn.com appare a tutti chiaro che il Saturn è ben lungi dall'essere defunto e che per gli appassionati vi saranno ancora ore interminabili di divertimento. Senza mai essere abbandonati dalla Sega, mentre chi in passato (come chi vi scrive) ha acquistato videoregistratori Betamax o computer Msx ha avuto brutte sorprese dalla Sony Corporation (non per difendere a tutti i costi la Sony – a cui non perdonerò mai la pessima qualità della mia vecchia autoradio, il super-walkman da 280.000 lire che si è sfasciato in un paio di mesi, il lettore CD dello stereo che si è sempre inceppato oltre il 65° minuto di riproduzione, il lettore CD portatile a cui si è prontamente rotto il tasto 'play', e il motorino della doppia piastra che ho dovuto sostituire in quanto diventato terribilmente rumoroso dopo pochi anni di attività – ma l'Msx non era un'invenzione Sony, e, se non erro, non lo era neppure il sistema Betamax: Msx era uno 'standard' per i computer a 8 e 16 bit a cui si sono attenute numerose ditte nipponiche ed anche europee – ricordo benissimo gli Msx della Philips – mentre per il Betamax non ricordo assolutamente più: Sony, al massimo, ha introdotto il sistema Video8 per telecamere, ottenendo tra l'altro un più che discreto successo commerciale NdP). Quanto agli epitaffi, a medio termine tutte le console 32 bit sono destinate a venir superate dal progresso tecnico portato dalle nuove console a 128 bit in arrivo (bum! NdP), così come è stato per i 16 bit, ma perlomeno date tempo al tempo. E poi pensate veramente che la Capcom si scomodi a editare a breve termine 6 nuovi titoli per una console non più in produzione? Suvvia, cerchiamo di approfondire meglio l'informazione: il Saturn è tutt'ora in produzione, chiedete alla Sega Giapponese (via Internet), vi confermeranno quanto scrivo. A volte (i saturnianiani)... ritornano (House of the Dead e Bio Hazard 2 v. 4 Mb per Saturn!). Con tanti saluti

Rolando Dubini (via G. Balla, 4 - Milano)
Simone De Taranto (via Buonarroti 4, Ferno)

Con tutto il rispetto, siamo necessariamente costretti a confermare quanto annunciato due mesi fa. La Sega of America, tanto per cominciare, non solo ha interrotto la produzione della console, ma ha deciso di cessarne definitivamente il supporto software: niente più giochi dall'America, quindi. E non è una cosa che avverrà chissà quando ma, mentre starete leggendo questa risposta, sarà già successa da un paio di mesi. La notizia, infatti, è del 14 marzo, come del resto ben sanno i lettori di Zzap! e della relativa news-agency. Ora, il comportamento della divisione americana della SEGA è particolarmente importante, in quanto su di esso, il più delle volte, si riflette anche il comportamento del mercato europeo (i cui legami col Giappone, anche per un fattore di distanza, sono molto più fragili), e non ultima la situazione del Saturn, anche in Europa, è tutt'altro che allegra. Poi è logico che sui siti dedicati al "pianeta SEGA" tutto verta a favore della "console con gli anelli"! Ti ricordo che anche sul vecchio Zzap! cartaceo, durante l'evidente declino del Commodore 64, per rassicurare i lettori dicevamo che sì, in fondo di software (=vi-

MR. ALED & MULTIMEDIA STORE



IL GRANDE GIOCO CONTINUA ...

AVELLINO	Via Guarini, 23
BENEVENTO	Via Torretta, 18
CARRARA (MS)	Via Cavour, 17bis
CAMPOBASSO	Prossima apertura
CASERTA	Prossima apertura
CHIAVARI (GE)	Prossima apertura
LA SPEZIA	C.so Nazionale, 274
POTENZA	Via Pretoria, 254
SALERNO	C.so V.Emanuele, 238
SARZANA (SP)	Via XX Settembre, 53

Servizio Rivenditori
Telefono 0825.37110
Fax 0825.782131
Cercasi rappresentanti per zone libere

Prossimamente nella tua città...
Internet: www.multimedia-srl.com

PC ed ACCESSORI | SATURN | NINTENDO 64 | PLAYSTATION

A b a c u s
VIDEOGIOCHI

Corso Lodi, 103
20139 **MILANO**
Tel. e Fax (02) 533229
MM3 Brenta - bus 77

ORARI:
Lunedì - Venerdì:
14.30/19.30

Sabato:
10.00/12.30 - 14.30/19.30

L'UNICO NEGOZIO VERAMENTE SPECIALIZZATO E FORNITO IN ZONA CORVETTO

I GIOCHI E GLI ACCESSORI MIGLIORI, TUTTE LE NOVITÀ!!!

OGNI SETTIMANA UNA MEGA OFFERTA PER LA TUA CONSOLE

*Più di **400 titoli** disponibili a noleggio*

ED INOLTRE COMPRAVENDITA USATO

Prima di comprare, confrontate la nostra competenza!!

Sony Sega Nintendo

Accettiamo Bancomat - Cartasi

NEW
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
TELEFONACI!!

SCONTO DEL 5%
su un acquisto minimo di L. 50.000
valido fino al 31/10/98
non cumulabile

ta) ce n'era ancora! E sappiamo tutti com'è andata a finire... Non ultimo, il mercato giapponese è sempre stato piuttosto bizzarro agli occhi dell'occidentale medio, e, per finire, vorrei anche far presente che il gioco più venduto in Giappone il Natale scorso non è né per Saturn, né per Playstation, né tantomeno per Nintendo 64, essendo un titolo per Game Boy. Detto questo, detto tutto.

LA PAROLA ALLA DIFESA

Gentile redazione di "ConsoleMania", scrivo per esprimervi tutta la mia solidarietà e comprensione, viste le lettere che, ogni mese o quasi, siete costretti a leggere. A cosa mi riferisco? Ma naturalmente alla lettera del "genio" (in quanto a spocchia e presunzione) Massimo "Massi" Mascherpa, apparsa nel n°72. Prima di entrare nel vivo e rivolgermi direttamente al suddetto "Massi" e a tutti quelli che, come lui, vedono "complotti" ovunque (come tanti piccoli Sensi alle prese con gli "arbitri" di turno..... ciao, Duspa!), vorrei far notare che la mia insana passione per i videogiochi dura da circa quattordici anni (ho avuto un C64, vari P.C. ed ora ho acquistato una console, stanco di problemi di configurazione, aggiornamenti quasi giornalieri dell' hardware e altre menate varie..), durante i quali ho acquisito una certa competenza in materia. Inoltre seguo TGM sin dal numero 1 (cioè dalle guerre puniche) ed ho sempre apprezzato il lavoro svolto dai redattori di tutte le vostre testate: preciso, affidabile, simpatico e mai troppo "sopra le righe", nonostante la presenza a scadenze fisse dei soliti banfoni come il preclaro Mascherpa. Ebbene, ora mi sono stancato di osservare da fuori come ci sia sempre qualcuno che si diverta a criticare gratuitamente ed ho deciso di intervenire, anche perché certe persone potrebbero fraintendere la pacatezza e il rispetto delle vostre risposte alle loro allucinanti missive come un segno di "debolezza", mentre in realtà siete "solo" molto professionali.
Allora, caro "Massi", innanzitutto cerca di portare rispetto a persone che lavorano con passione e impegno per produrre qualcosa di cui fruisci anche tu; accusare i redattori di malafede e faziosità senza averne le prove è vigliacco e gratuito, inoltre le bordate tipo "venduti" o "pagati dalla Sony" le potevi risparmiare, e cercare di trovare qualcosa di più incisivo e meno puerile per esporre le tue idee. Fatta questa premessa, vorrei pian piano (non troppo..) smontare le tue argomentazioni:
1) Ti sembra realistico che un'azienda come la Sony paghi una rivista di settore per farsi pubblicità con recensioni di parte, quando può permettersi di tappezzare gli stadi d'Europa con i suoi cartelloni, riempire di spot i canali televisivi (beh, un po' di tempo fa..), senza contare che, solo in Italia, (che tutto sommato è una nazione trascurabile in campo videoludico, rispetto a Giappone e Stati Uniti) la PlayStation gode di molte riviste dedicate, una delle quali è addirittura "ufficiale" ed allega ad ogni numero un CD di demo? Se questa idea ti sembra realistica, beh, io sono al V° anno di psicologia: quando mi sarò laureato, fai un salto in studio...
2) Si dice sempre che una console dovrebbe essere scelta in base alla disponibilità di titoli, piuttosto che alla "potenza" in sé; anche tu sembri confermarlo nella tua lettera, sostenendo di aver acquistato il Saturn per i giochi 2D, salvo poi inferocirti quando nelle pagine di CM si afferma che la PlayStation è tecnicamente superiore (cosa peraltro vera, così come è vero che il N64 è superiore alla console della Sony, nessuno dovrebbe prendersela per questo).
3) Se adesso sei stizzito perché la tua console sta lentamente scomparendo, dovresti prendertela ESCLUSIVAMENTE con la Sega, che negli ultimi tempi ha cercato di "affossarla" con le proprie mani, ad esempio non supportandola adeguatamente con dei titoli degni (guarda la cura che ripongono Sony e Nintendo nello sviluppo dei loro giochi, ad es. Gran Turismo & Mario Karts vs. Sega Touring Championship...), oppure annunciando con anticipo la nuova console e decretando la fine del Saturn (che avrebbe ancora molto da dire), e infine curandosi poco dell'utente: chi ha una Playstation sa fin d'ora che la Psx2 sarà completamente compatibile con i giochi della Psx1 (N. B: la Psx2 uscirà in Europa nell' estate del 2000...), mentre tu sei sicuro che non dovrai buttare (o rivendere, ma a chi....?) tutti i tuoi giochi preferiti se decidessi di passare all' Uranum?? (Dural, Katana, etc..... anche questo continuo cambiare nome alla nuova console potrebbe essere spia di un certo malessere nella Sega...)
So che vorresti sapere quale console ho acquistato, ma preferisco non dirtelo: giudica la lettera per quello che vi ho scritto e non per l'hardware che posseggo; sappi che può essere una qualsiasi macchina compresa tra il VCS e il Nintendo 64 (questo vuol dire che io potrei essere anche un possessore di Saturn inca.. ato con la Sega... – niente battute porno, please).
Morale: Finiamola di criticare la Reda per invidie e incavolature che sono solo nostre e cerchiamo di divertirci con quello che abbiamo (di un po', "Massi": ti diverti di meno con il Saturn se sai che da qualche parte nel mondo c'è una console più potente della tua?? Mi sembri un po' il Pastore...). Vorrei concludere sottolineando che la mia missiva è da intendersi diretta a TUTTI gli integralisti della console, non solo a "Massi", che ha fatto un po' da capro espiatorio (anche se se l'è cercata...).
Spero che chi vuole intendere intenda, altrimenti propongo una soluzione semiseria ai Bovas: affiancare al BHC una sorta di "ring" in cui destinare le lettere dei vari Pupi Insulsi Recriminantibus Ludomachinae Alii (bambocci stupidi che recriminano sulle console altrui, in latino maccheronico) e farli combattere tra loro, con sommo godimento di noi lettori "regolari", fino ad estinzione della specie.
Un saluuuuuuuuto a tutti, by "the man with no stupid nicknames behind which hide the real you that you don't want the world to see inside"

Luca Milani

Caro Luca, credo di non dover aggiungere nemmeno una riga a quanto hai scritto. Se passi da queste parti, il cappuccio con il cornetto non te lo leva nessuno...

ANCORA SUL GENERE DELLA (eh eh) PLAYSTATION

Salve Bovas, dopo avere scroccato il numero di marzo di ConsoleMania al mio amico (non posso spendere più delle 14.900 L. al mese per TGM) e, leggendo la posta, sono rimasto incuriosito dalla missiva di Claudio Cerutti... il sesso del/la Playstation... mah?! Il problema penso se lo siano posti tutti i possessori di console (effettivamente come si può vivere senza sapere se la tua amata console sia maschio o femmina...), e così ho deciso di documentarmi sull'argomento. Ecco i risultati della mia ricerca (tratti da un testo di grammatica italiana): con tutti i nomi stranieri che finiscono per consonante l'articolo determinativo usato è quello maschile. D'altronde anche pensandoci attentamente non sono riuscito a trovare un solo nome straniero che finisse per consonante che non richiedesse l'uso dell'articolo maschile. Qualche esempio? IL bar, IL killer, IL leader, LO sponsor, LO stop, IL wind-surf etc. etc. Giungo alla conclusione che la console della Sony sia *IL* Playstation e che Dave abbia ragione. Saluti!
:-)

Ivano Sproviero

Mi piace molto 'IL' fiction in TV: 'LO' guardo spesso e volentieri... Come vedi, caro Ivano, non è stato necessario sbattersi gran che per trovare un'eccezione alla tua 'regola', e sono del parere che spulciando bene sul dizionario (uno particolarmente recente, ovvio...) se ne potrebbero trovare ancora. Esistono anche dei nomi invariabili che necessitano di un articolo per comprenderne indubitatamente il genere, un esempio è 'partner', che può essere sia IL partner quanto LA partner (e direi che tra i due ci sia una bella differenza!). Sono infatti del parere che sul genere dei nomi stranieri si dovrebbero applicare le stesse regole concettuali che si usano per determinare quello dei sostantivi italiani (non è possibile purtroppo), e in base ad esse, ad esempio, si dovrebbe dire "la CD-ROM" (perché è LA rom, ed anche LA "memoria a sola lettura" + "su compact disc"), mentre invece è d'uso comune il maschile "il CD-ROM", forse perché si è trovato più comodo ereditare l'articolo dal CD, piuttosto che dalla ROM (il CD, inteso come disco d'argento, è più immediato: possiamo osservarlo e manipolarlo come vogliamo. La ROM, in quanto semplice concetto astratto, no). Sulla parola "Playstation", invece, si va un po' per gusti personali: io il mese scorso ho elencato tutti i (peraltro buoni) motivi per cui dovrebbe essere LA Playstation, devo dire che a parte la tua presunta 'regola', da parte dei sostenitori del "maschile a tutti i costi" non mi è arrivato proprio niente, peccato.

UN NEGOZIANTE CI SCRIVE (E SI LAMENTA)

[Una piccola nota, prima dello scritto che segue: abbiamo discusso molto in redazione sulla pubblicazione della lettera e, in caso, su quella integrale o su quella censurata, principalmente per due motivi: in prima istanza vengono fatte affermazioni che non ci è possibile controllare sulle case di distribuzione– minimi d'ordine e via dicendo -, in seconda istanza perché la missiva non era firmata. Abbiamo optato per la pubblicazione perché in fondo la lettera tocca un argomento importante per il futuro dei videogiochi. Siamo in ogni caso disponibili a pubblicare le eventuali repliche degli interessati. NdAlex].
Sono un videogiocatore di quelli incalliti, da un po' di tempo a questa parte insieme ad un amico ho aperto un negozio di videogiochi, cioè sono passato dall'altra parte del bancone. Perché vi scrivo? Per lamentarmi della situazione di tutto il nostro settore. Non so, sembra che la Sony nei suoi comunicati stampa si dimentichi di quella parolina molto disdicevole... insomma, la pirateria. Parla di crescite, sviluppi, investimenti, marketing ma quella parolina non la trovo, è come dimenticata... Vorrei, senza essere presuntuoso, ricordare alla casa madre di tutti noi (a cui sono legato da regolare contratto) la situazione.... Be, partendo dalla rete di tutte le reti basta scrivere in un motore di ricerca la parola PlayStation e giù tutto un mare di "modifiche a basso costo" che "non rovinano assolutamente la PSX" e "sono tutte fandonie quello che dicono i negozianti che sono ignoranti la PSX non si rovina!" o cose del genere. La modifica serve a leggere i giochi giapponesi o americani e badate bene "copie di sicurezza" (bel sinonimo di copia!). Cioè tutti modi di abbindolare la gente e coinvolgerla in un'attività illegale a livello penale, perché è frode per chi vende e ricettazione per chi compra. E poi effettivamente la PSX si sfascia, e mi vengano a dire di no i pirati, dato che in negozio mi arrivano molti ragazzi con la lente ottica inservibile e non riparabile! (scusa, eh, ma non esiste un banale pezzo di ricambio? Dovesse rompersi il gruppo ottico del lettore CD dello stereo – 600 e passa carte di cd-player – che faccio, lo butto via? NdP)
Parliamo ora di Roma in particolare: basta comprare un qualsiasi giornale di annunci per trovare una pagina intera di pirati, che offrono novità PSX a lit 20.000, modifica a domicilio a lit 40.000 ecc. o anche di negozi che masterizzano i giochi diciamo in sede (prendi 3 paghi 2). Come finirà la PSX, farà la fine dell'Amiga? Dove è la finanza in questi casi? Dove è la SIAE? Soprattutto dove è la Sony che impone contratti di acquisto, ma non difende i suoi rivenditori (e i guadagni non sono certo da favola)? Non c'è una pagina su alcun giornale che sensibilizzi i ragazzi ai rischi (anche penali) a cui vanno incontro rifornendosi dai pirati (primo fra tutti la scomparsa prematura della console, del negozietto sotto casa ecc); spero che il messaggio arrivi, perché sicuramente ci sono molti negozianti come me che puntano sull'originale, sull'essere onesti e si sentono frustrati da come si stanno sviluppando le cose sia in casa Sony, che Halifax, che CTO ecc. che si danno un gran da fare per fissare minimi d'ordine ma non nel combattere la pirateria dilagante: chi mi ascolterà?

Un commerciante deluso

Caro il nostro commerciante, il tuo "grido di dolore" è senz'altro lodevole, e credo che darà molto da pensare a certi nostri lettori "dalla masterizzazione facile", però manca un piccolo particolare che lo rende molto simile a una manina ritratta immediatamente dopo aver lanciato il sasso: una firma. E dillo chi sei! Puntando solo sull'originale hai già fatto una scelta che andrebbe premiata, hai forse paura che arrivino i pirati a romperti la vetrina? O che le case distributrici (che vivono anch'esse sull'originale, più di certi tuoi colleghi...) revochino qualche contratto solo per le tue giuste lamentele? Contro la pirateria, comunque, qualcosa si sta facendo: le leggi, a differenza di dieci anni fa, esistono eccome, basta applicarle. E' che finché si vive nel regno dove i "furbi" hanno sempre ragione, e dove chi denuncia facendo nome e cognome ai carabinieri viene sempre visto come uno spione, piuttosto che come un onesto cittadino, allora, le cose non cambieranno mai. E' che il pirata fa comodo, chi vuoi che lo denunci? Una politica seria di lotta alla pirateria deve venire 'dal basso', e non dalle case distributrici: devono essere gli utenti stessi a 'rifiutare' il software pirata, ma fino a che la cultura dell'originale rimarrà in mano ai pochi derelitti disposti a spendere qualche soldo in più per un servizio migliore, allora, campa cavallo che l'erba cresce. Il massimo che si può chiedere a distributori e produttori, è di fare uno sforzo volto all'abbassamento dei prezzi dell'originale, e le cifre stanno lì a dimostrarlo: Street Fighter II per PC ha venduto molto, ma molto di più quando l'hanno riproposto budget in edicola, di quando era uscito a prezzo pieno nei negozi, possibile che in giro si vedano ancora prezzi al di sopra delle 150 carte per un semplice videogioco?

SALUTANDO...

Bene, cari i nostri lettori: anche questo mese è finita, ci rileggiamo puntuali il mese prossimo...

Noi Bovas

PER IL TUO GRANDE GIOCO DI GUIDA,
IL VOLANTE PIÙ VENDUTO IN EUROPA,
OGGI AD UN PREZZO ECCEZZIONALE!

LIRE
119.000
IVA COMPRESA

GAMESTER

La linea completa di accessori per PlayStation

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

DELPI

-CONSOLEMANIA-
IV di copertina Aprile '98

FISH AWARD 1998

Tutti l'hanno preso per un Pentium ma in realtà era un tonno!

D'accordo che era Aprile e i pesci ci stavano, ma dalla nostra rete ne è scappato uno grosso. Però credeteci: quando parlavamo di mantenere il vostro PC in allenamento, noi per PC intendevamo...

Pinguino Congelato.
Prete Contrariato.
Pollame Chiacchierone.
Piedone Calloso.
Predominant Character.
Povero Cupido.
Pomodoro Caramellato.
Pranzo Caratteristico.
Prototipo Consolidato.
Principe Cornuto.
Pesce Contento.
Petulante Cane.
Periodo Candido.
Perverted Customer.
Posteriore Cubico.
Patetico Cetaceo.
Pentolone Colmo.
Pitone Confuso.
Piccolo Cervello.
Prosciutto Crudo.
Panettiere Contemporaneo.
Paroliere e Compositore.
Petardo Costipato.
Prestigiatore Ciarlatano.
Playstation Controller.
Pirata Cacciaballe.
Poema Cupo.
Polso Cicciotto.
Pittore Ceco.
Poisonned Cat.
Pestifero Coccodrillo.

I padrini del tonno:
Nicola, Giovanna, Sara, Lorenzo, Sabina, Stefanino.

Ma l'importante è che voi sappiate quanto sia esaltante giocare con i prodotti Actua Sports Gremlin per Playstation.

actua SOCCER 2 actua GOLF 2 actua ICE HOCKEY

LEADER
Qualità Interattiva